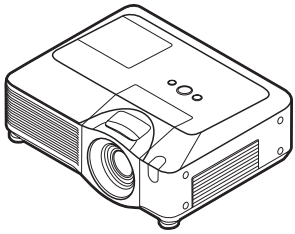
Proiettore

CP-X505/CP-X605

Manuale d'istruzioni - Guida operativa



Grazie per aver acquistato questo proiettore.

⚠AVVERTENZA ►Prima dell'uso, leggere il "Manuale d'istruzioni - Guida di sicurezza" e questi manuali per garantire un uso corretto grazie alla comprensione di quanto scritto. Dopo la lettura, conservare i manuali in un luogo sicuro, per riferimento futuro.

Riguardo a questo manuale

In questo manuale sono usati vari simboli. Il significato di questi simboli è descritto qui di seguito.

⚠AVVERTENZA Questo simbolo indica un'informazione che, se ignorata, potrebbe causare ferite alla persona o persino la morte per utilizzo scorretto.

⚠CAUTELA Questo simbolo indica un'informazione che, se ignorata, potrebbe causare ferite alla persona o danni fisici per utilizzo scorretto.

🕮 Si prega di riferirsi alle pagine scritte seguendo questo simbolo.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
• E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

INFORMAZIONI SUI MARCHI COMMERCIALI

- Mac è un marchio registrato della Apple Computer, Inc.
- VESA e SVGA sono marchi commerciali della Video Electronics Standard Association.
- Windows è un marchio registrato di Microsoft Corporation.
- SRS WOW è un marchio della SRS Labs, Inc.
- La tecnologia WOW è registrata su licenza di SRS Labs, Inc.

Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.

HITACHI
Inspire the Next

Leggere prima questa Guida di sicurezza.

Proiettore

Manuale d'istruzioni - Guide di sicurezza

Grazie per aver acquistato questo proiettore.

AVVERTENZA • Prima dell'uso, leggere i manuali dell'utente di questo proiettore, per garantire un utilizzo sicuro grazie alla comprensione delle istruzioni. Dopo la lettura, conservare questi manuali in un posto sicuro, per riferimento futuro. Un uso non corretto di questo prodotto può potenzialmente provocare ferite personali o danni fisici. Il produttore non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi danno causato da un uso non corretto, cioè al di fuori dell'uso normale definito nei manuali di questo proiettore.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifica senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
• E' vietata la riproduzione, la trasmissione o l'utilizzo del presente documento o del suo contenuto senza espressa autorizzazione scritta.

Simboli

Nel presente manuale di istruzioni e sui prodotti stessi sono utilizzati diversi simboli atti a garantire un corretto utilizzo, evitare rischi per l'utente e per le altre persone, nonché evitare danni alla proprietà. I significati di questi simboli sono qui di seguito riportati. E' importante che leggiate attentamente le descrizioni e ne comprendiate totalmente il significato.

⚠ **AVVERTENZA**	Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare rischi di lesioni personali o anche morte, per maneggiamento errato dell'apparecchio.
⚠ **ATTENZIONE**	Questo simbolo riporta un tipo di informazione da non ignorare per evitare eventuali rischi di lesioni personali o danni fisici per maneggiamento errato dell'apparecchio.

Simboli tipici

Questo simbolo indica un'avvertenza aggiuntiva (note di attenzione incluse). Viene riportata un'illustrazione atta a chiarirne il contenuto.

Questo simbolo indica un divieto. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell' ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica divieto di smontaggio).

Questo simbolo indica un obbligo. Il contenuto sarà chiaramente indicato nell' ambito di un'illustrazione o nelle sue vicinanze (il simbolo riportato sulla sinistra indica che la spina deve essere scollegata dalla presa di corrente).

Precauzioni di sicurezza

⚠ AVVERTENZA

Non usare mai il proiettore in caso di problemi.

Un funzionamento anormale quale emissione di fumo, odori strani, nessuna visualizzazione d'immagine, nessuna emissione di suono o suono troppo alto, parte esterna del proiettore o elementi o cavi danneggiati, penetrazione di liquidi o di corpi estranei, etc. può provocare incendi o scosse elettriche.
In questo caso, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa. Controllare che non vi sia più emissione di fumo o d'odore, quindi rivolgersi al rivenditore. Non tentare mai di ripararlo personalmente perché potrebbe essere pericoloso.

Scollegare la spina dalla presa di corrente.

• La presa deve essere vicina al proiettore e facilmente accessibile.

Adottare particolari precauzioni per dei bambini e animali.

Maneggio incorretto potrebbe dare luogo a fuoco, colpo elettrico, danno, scottatura o problema di visione.
Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini e animali domestici.

Non introdurre liquidi o corpi estranei.

La penetrazione di liquidi o di corpi estranei potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.
In caso di penetrazione di liquidi o di corpi estranei all'interno del proiettore, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione e staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.

• Non collocare il proiettore nei pressi dell'acqua (ad esempio in un bagno, su una spiaggia e così via).
• Non esporre il proiettore alla pioggia o all'umidità. Non collocare il proiettore in ambienti esterni.
• Non collocare vasi di fiori, vasi, tazze, cosmetici, liquidi, quali acqua, etc. sopra o attorno al proiettore.
• Non collocare oggetti di metallo, combustibili, etc. sopra o attorno al proiettore.
• Per evitare che dei corpi estranei finiscano dentro il proiettore, non riporlo in custodia, o in borsa, insieme ad altre cose a parte gli accessori, connettori e cavi di trasmissione segnali, del proiettore stesso.

Non smontare o modificare mai il prodotto.

Il proiettore contiene componenti ad alta tensione. Le modifiche e/o lo smontaggio del proiettore o degli accessori possono provocare incendi o folgorazioni.
• Non aprire mai la parte esterna del proiettore.
• Chiedere al rivenditore di eseguire le riparazioni e la pulizia interna.

Non smontare.

Non urtare o far cadere il proiettore.

L'urto e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
In caso d'urto, disattivare immediatamente l'interruttore d'alimentazione, staccare la spina dalla presa e rivolgersi al rivenditore.

Non collocare il proiettore su una superficie instabile.

La caduta e/o la rottura del proiettore potrebbe provocare delle lesioni, mentre l'uso continuo in queste condizioni potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Non collocare il proiettore su superfici instabili, inclinate o vibranti quali sostegni oscillanti o inclinati.
• Bloccare le ruote con i relativi fermi se il proiettore è posato su un sostegno dotato di ruote.
• Non collocare il proiettore in posizione capovolta o con l'obiettivo rivolto verso l'alto o verso il basso.
• Nel caso di un'installazione di soffitto o il piaccia, contatti il Suo rivenditore di fronte ad installazione.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ AVVERTENZA

Controllare le temperature elevate del proiettore.
L'accensione della lampada genera alte temperature. Potrebbe essere fonte d'incendio o di bruciature. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.
Non toccare le lenti, i ventilatori e le aperture di ventilazione durante l'uso o subito dopo, per evitare bruciature. Controllare la ventilazione.
• Mantenere uno spazio pari o uguale a 30 cm tra i lati ed altri oggetti, per esempio muri.
• Non posizionare il proiettore su una tavola di metallo o su qualche altro oggetto poco resistente al calore.
• Non collocare nulla sulle lenti, sui ventilatori e sulle aperture di ventilazione del proiettore.
• Non utilizzare con i fori di ventilazione rivolti verso il basso.
• Non coprire il proiettore con tovaglie, etc.
• Non collocare il proiettore su un tappeto o su un letto.

Non guardare mai attraverso le lenti o le aperture quando la lampada è accesa.
La luce potente può danneggiare la vista. Adottare particolari precauzioni nelle case dove vi sono dei bambini.

Utilizzare solo il cavo di alimentazione corretto e la presa di rete corretta.
Un'alimentazione errata potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Usare solo la presa d'alimentazione corretta secondo le indicazioni che figurano sul proiettore e le norme di sicurezza.
• Il cordone d'alimentazione incluso deve essere usato in base al tipo di presa usato.

Controllare il collegamento del cordone d'alimentazione.
Il collegamento errato del cordone d'alimentazione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.
• Non toccare il cordone d'alimentazione con le mani bagnate.
• Controllare che la parte di collegamento del cordone d'alimentazione sia pulita (priva di polvere), prima di usarlo. Usare un panno morbido e asciutto per pulire la spina del cordone.
• Inserire la spina nella presa in modo fermo. Evitare di usare una presa allentata, insicura o un contatto difettoso.

Assicurarsi di collegare il filo di terra.
Collegare il terminale di messa a terra dell'ingresso in c.a. di questa unità con il terminale di messa a terra presente nell'edificio, utilizzando il cavo di alimentazione corretto; altrimenti, è possibile provocare incendi o folgorazioni.
• Non estrarre l'anima del cavo di alimentazione.

Collegare saldamente il filo di messa a terra.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ AVVERTENZA

Fare attenzione nel maneggiare la lampada sorgente di luce.

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. È possibile che la lampada si rompa con un forte scoppio, oppure si fulmini. Quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

Leggere con attenzione la sezione "Lampada".

Usare cautela nel maneggiare il cordone d'alimentazione ed i cavi di collegamento esterni.

L'uso continuato di un cordone d'alimentazione o di cavi danneggiati può provocare incendi o scosse elettriche. Non riscaldare, premere o tendere in modo eccessivo il cordone d'alimentazione ed i cavi.

Se il cordone d'alimentazione o i cavi sono danneggiati (conduttori interni esposti o rotti, etc.) rivolgersi al rivenditore.

• Non collocare il proiettore o oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione e sui cavi. Non collocare inoltre coperture, etc. sugli stessi perché ciò potrebbe favorire l'appoggio accidentale di oggetti pesanti sul cordone d'alimentazione o sui cavi nascosti.

• Non tirare il cordone d'alimentazione ed i cavi. Per collegare e scollegare il cordone d'alimentazione ed i cavi, tenere con la mano la spina o il connettore.

• Non collocare il cordone vicino ad un riscaldatore.

• Evitare di piegare il cordone d'alimentazione ad angolo retto.

• Non tentare di eseguire interventi sul cordone d'alimentazione.

Usare cautela nel maneggiare le pile del telecomando.

La manipolazione errata delle pile potrebbe provocare incendi o lesioni personali. Le pile possono esplodere se non sono maneggiate correttamente.

• Tenere le pile lontane dalla portata di bambini e animali domestici. In caso d'ingestione rivolgersi immediatamente ad un medico per un soccorso tempestivo.

• Non lasciare cadere le pile nel fuoco o nell'acqua.

• Evitare ambienti a rischio d'incendio o di alte temperature.

• Non prendere le pile con pinzette metalliche.

• Conservare le pile in luogo scuro, fresco e asciutto.

• Evitare di cortocircuitare le pile.

• Non ricaricare, smontare, né saldare le pile.

• Non far cadere le pile.

• Utilizzare solo le batterie specificate nell'altro manuale di questo proiettore.

• Controllare che i morsetti positivo e negativo siano correttamente allineati quando si caricano le pile.

• In caso di perdite dalle pile, pulire accuratamente il liquido fuoriuscito e sostituire le pile.

Se il liquido fuoriuscito entra in contatto con la pelle o con i vestiti, sciacquare abbondantemente con acqua.

• Rispettare le norme locali per lo smaltimento delle pile usate.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ ATTENZIONE

Usare cautela nello spostare il proiettore.

La negligenza può provocare lesioni o danni.

• Non spostare il proiettore durante l'uso. Prima di spostarlo, scollegare il cordone d'alimentazione e tutti i collegamenti esterni e chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti.

• Evitate urti o colpi al proiettore.

• Non trascinare il proiettore.

• Per il trasporto, usare la custodia acclusa o la borsa, se fornita.

Non collocare nulla sulla parte superiore del proiettore.

Il deposito di oggetti sul proiettore può provocare squilibrio o cadute con conseguenti lesioni personali o danni. Adottare le precauzioni necessarie nelle case dove vi sono bambini.

Non fissare al proiettore niente di diverso dagli elementi specificati.

La mancata osservanza di questa precauzione può causare ferite o danni.

• Alcuni proiettori sono dotati di una filettatura a vite nella parte dell'obiettivo. Non fissare alla filettatura a vite niente di diverso dalle opzioni specificate (del tipo di un obiettivo di conversione).

Evitare i luoghi fumosi, umidi o polverosi.

Se si posiziona il proiettore in un luogo fumoso, molto umido o polveroso, la fuliggine untuosa o il gas corrosivo possono provocare incendi o folgorazioni.

• Non collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi (ad esempio in aree per fumatori, nelle cucine, su una spiaggia e così via). Non collocare il proiettore in ambienti esterni.

• Non utilizzare un umidificatore nei pressi del proiettore.

Fare attenzione che il filtro dell'aria consenta una ventilazione normale.

Il filtro dell'aria deve essere pulito periodicamente. Se il filtro dell'aria si ottura a causa della polvere o di elementi simili, la temperatura interna aumenta e ciò può provocare un malfunzionamento. Il proiettore può visualizzare un messaggio del tipo "CONTROLLO FLUSSO ARIA" oppure può eseguire lo spegnimento automatico, per prevenire l'aumento del livello del calore interno.

• Se gli indicatori o un messaggio avvisano di pulire il filtro dell'aria, pulirlo prima possibile.

• Se non si riesce a togliere la sporcizia dal filtro o se il filtro si danneggia, sostituirlo.

• Utilizzare solo un filtro dell'aria del tipo specificato. Ordinare al proprio rivenditore il filtro dell'aria specificato nell'altro manuale di questo proiettore.

• Quando si sostituisce la lampada, sostituire anche il filtro dell'aria. È possibile montare il filtro dell'aria quando si acquista una lampada di ricambio per questo proiettore.

• Non accendere il proiettore senza filtro dell'aria.

Evitare ambienti con temperature elevate.

Il calore può influenzare in modo negativo la parte esterna del proiettore ed altre parti. Non esporre il proiettore, il telecomando ed altre parti alla luce diretta del sole o vicino ad un oggetto caldo, quale un riscaldatore, etc.

Evitate i campi magnetici.

Raccomandiamo di non sottoporre il proiettore né di avvicinarlo a campi magnetici non protetti o non schermati. (Quali, ad esempio, i dispositivi di sicurezza magnetici o gli accessori del proiettore, non forniti dal produttore di quest'ultimo, che contengano materiali magnetici.) L'azione dei corpi magnetici può compromettere il corretto funzionamento delle parti meccaniche interne del proiettore, con eventuale riduzione della velocità della ventola di raffreddamento od il suo arresto e, quindi, lo spegnimento totale dell'apparecchio.

Precauzioni di sicurezza (continua)

⚠ ATTENZIONE

Scollegare la spina dalla presa di corrente.

Togliere il cordone d'alimentazione per la disconnessione totale.

• Per motivi di sicurezza, scollegare il cordone d'alimentazione se il proiettore non sarà usato per periodi prolungati.
• Prima di pulirlo disattivare e scollegare dalla presa il proiettore. Il non rispetto di quest'istruzione potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

Richiedere al rivenditore di pulire l'interno del proiettore una volta l'anno.

L'accumulo di polvere all'interno del proiettore può provocare incendi o errato funzionamento.
La pulizia dell'interno del proiettore è più efficace se è eseguita prima dei periodi umidi, quali la stagione delle piogge.
• Non pulire l'interno personalmente perché è pericoloso.

NOTA

Evitare ogni urto al telecomando.

Un urto può danneggiare o provocare un errato funzionamento del telecomando.
• Prestare attenzione a non far cadere il telecomando.
• Non appoggiare il proiettore o oggetti pesanti sul telecomando.

Avere cura delle lenti.

• Chiudere lo sportellino scorrevole o cappuccio delle lenti per evitare graffi alla superficie delle lenti quando il proiettore non è in uso.
• Non toccare le lenti per evitare di appannare o sporcare le lenti con conseguente deterioramento della qualità dell'immagine.
• Usare tessuti specifici per lenti, disponibili in commercio, per pulire le lenti (per la pulizia delle macchine fotografiche, occhiali, etc.). Prestare attenzione a non graffiare le lenti con oggetti duri.

Avere cura della parte esterna del proiettore e del telecomando.

Un'errata cura può provocare danni quali scolorimento, distacco della vernice, etc.
• Usare un panno morbido per pulire la parte esterna del proiettore, il quadro di comando ed il telecomando. Se molto sporchi, diluire un detergente neutro in acqua, bagnare e strizzare bene il panno morbido, pulire, quindi asciugare con un panno asciutto. Non usare nessun detergente senza diluirlo.
• Non usare prodotti in spray, solventi, sostanze volatili o detergenti abrasivi.
• Prima di usare sostanze chimiche, leggere e seguire scrupolosamente le istruzioni fornite.
• Non lasciare per lungo tempo a contatto con gomma o vinile.

Sulle chiazze luminose o scure.

Qualora sullo schermo si notino delle chiazze luminose o scure, si tratta di una caratteristica tipica degli schermi a cristalli liquidi, e non rappresentano né implicano un difetto dell'apparecchio.

Fare attenzione alle immagini residue sul pannello LCD.

Se il proiettore continua a proiettare un'istantanea, immagini statiche, immagini con rapporto tra larghezza e altezza di 16:9 in caso di 4:3 pannello o immagini simili per lungo tempo, o se il proiettore proietta tali immagini ripetutamente, sul pannello LCD potrebbero restare immagini residue.

Precauzioni di sicurezza (continua)

NOTA

Informazione sulle parti di consumo.
La lampada, i pannelli LCD, i polarizzatori e gli altri componenti ottici, il filtro dell'aria e le ventole di raffreddamento sono tutti caratterizzati da una diversa durata. Queste parti potrebbero necessitare di sostituzione dopo un lungo periodo di utilizzo.
• Questo prodotto non è stato concepito per essere utilizzato per un lungo periodo. La sua durata potrebbe ridursi in caso di utilizzo continuato per 6 ore o più, oppure per 6 ore o più quotidianamente (anche se in modo non continuato), ovvero in caso di uso ripetitivo, mentre le suddette parti potrebbero richiedere la sostituzione ancor prima del trascorrere di un anno dal primo utilizzo.
• Qualsiasi inclinazione dell'apparecchio oltre il limite di regolazione consentito e riportato in questi manuali d'istruzioni potrebbe ridurre la durata delle parti di consumo.

Prima di accendere, far raffreddare adeguatamente il proiettore.
Dopo aver spento il proiettore, premere l'interruttore di riavvio o interrompere l' alimentazione e lasciar raffreddare adeguatamente il proiettore.
Operare con il proiettore ad alta temperatura causa danni all'elettrodo e la non accensione della lampada.

Evitare raggi di luce molto forti.
Qualsiasi raggio di luce (quali raggi solari diretti o illuminazione di una stanza) diretto sul sensore del telecomando può danneggiarlo.
Evitare le interferenze radio.

Qualsiasi interferenza radio può dare origine ad immagini confuse o a rumore.
• Evitare di collocare generatori di onde radio, quali telefoni portatili, ricetrasmettitori, etc. vicino al proiettore.

Caratteristiche di visualizzazione.
Le condizioni di visualizzazione del proiettore (quali colori, contrasto, etc.) dipendono dalle caratteristiche dello schermo, perché il proiettore usa un display a cristalli liquidi. Le condizioni di visualizzazione possono essere diverse da quelle del CRT.
• Non usare schermi polarizzati. Possono dare origine a immagini rosse.

Accendere/Spegnere il proiettore nel modo corretto.
Per evitare problemi, accendere/spegnere il proiettore nel modo corretto secondo quando indicato nel seguito se non diversamente specificato.
• Accendere il proiettore prima del computer o del videoregistratore.
• Spegnere il proiettore dopo il computer o il videoregistratore.

Aver cura di non affaticare la vista.
Far riposare periodicamente gli occhi.

Impostare il volume su un livello adeguato onde evitare di disturbare altre persone.
• E' consigliabile mantenere il volume basso e chiudere le finestre di notte per non disturbare i vicini.

Collegamento con un computer di tipo notebook
Per collegare un computer di tipo notebook, abilitare l'uscita immagine esterna RGB (predisporre la visualizzazione CRT o la visualizzazione simultanea LCD e CRT).
Leggere il manuale d'istruzioni del computer notebook per maggiori informazioni.

Lampada

⚠ AVVERTENZA

ALTA TENSIONE

ALTA TEMPERATURA

ALTA PRESSIONE

Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sballottata, graffiata, maneggiata a caldo o usurata con il tempo, la lampada può **rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi.** Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.
Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano **frammenti di vetro** e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca **gas contenente mercurio.**

Riguardo lo smaltimento della lampada • Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non buttare nella spazzatura. Smaltire nei modi previsti dalla legislazione locale.
Per il riciclaggio della lampada, rivolgersi a www.lamprecycle.org. (negli USA)
Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale o www.eiae.org (negli USA) o www.epsc.ca (in Canada).
Per ulteriori unformazioni, rivolgersi al rivenditore.

Staccare la spina dalla presa di corrente

• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa di rete e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. I frammenti di vetro potrebbero danneggiare l'interno del proiettore oppure provocare ferite all'utente durante l'uso, per cui non tentare di pulire il proiettore o di sostituire la lampada personalmente.
• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e stare attenti a non respirare il gas che fuoriesce dalla feritoie del proiettore e a non permettergli di entrare negli occhi o in bocca.
• Prima di sostituire la lampada, verificare che l'alimentazione sia spenta e che il cavo di alimentazione sia disinserito, quindi attendere per almeno 45 minuti perché la lampada si raffreddi a sufficienza. Se si maneggia la lampada quando è ancora calda, si può incorre in ustioni e si può danneggiare la lampada stessa.

• Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è sospeso in alto. Sarebbe pericoloso, poiché se la lampadina della lampada fosse rotta, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra. Inoltre, lavorare in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.
• Non usare il proiettore senza il coperchio della lampada al suo posto. Nel caso di sostituzione della lampada, verificare che le viti siano avvitate saldamente. Viti allentate possono causare danni o ferite.

• Utilizzare solo lampade del tipo specificato.
• Se la lampada si guasta subito dopo il primo uso, è possibile che oltre alla lampada stessa esistano anche altri problemi elettrici altrove. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.
• Maneggiare con cura: scosse o graffi possono causare lo scoppio del bulbo della lampada durante l'uso.
• L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può determinarne l'annerimento, la mancata accensione oppure la rottura. Si raccomanda di sostituire la lampada al più presto possibile qualora le immagini appaiano scure oppure al decadimento delle tonalità dei colori. L'utilizzo di lampade già usate; ciò potrebbe unfatti dar luogo a danneggiamenti.

Avvisi di legge

AVVERTENZA : Questo apparecchio genera, usa e può irradiare energia da frequenze radio e, se non viene installato e usato conformemente alle istruzioni, può provocare interferenze dannose alle comunicazioni radio. In ogni caso, non è garantito che non si verifichino interferenze in particolari installazioni. Se questo apparecchio causa interferenze dannose alla ricezione di trasmissioni radio o televisive, la qual cosa è verificabile accendendo e spegnendo l'apparecchio stesso, si incoraggio l'utente a provare a eliminare le interferenze tramite una o più delle contromisure seguenti:
- Riorientare o riposizionare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'apparecchio e il ricevitore.
- Collegare l'apparecchio a una presa di un circuito diverso da quello al quale è collegato il ricevitore.
- Per ulteriore assistenza, consultare il rivenditore o un tecnico radio/TV di esperienza.

ISTRUZIONI PER GLI UTENTI: Alcuni cavi devono essere utilizzati con un conduttore interno isolato. Per il collegamento, utilizzare il cavo in dotazione o un cavo del tipo specificato. Per i cavi che hanno un conduttore interno isolato solo a un'estremità, collegare il conduttore interno isolato al proiettore.

Garanzia e assistenza successiva

A meno che non si noti qualcosa di anomalo nel funzionamento (del tipo delle eventualità citate nel primo paragrafo di AVVERTENZA di questo manuale), quando si verifica un problema con l'apparecchio, prima di tutto consultare la sezione " Guida Alla Risoluzione Dei Problemi " del " Guida operativa" e poi eseguire i controlli suggeriti.
Se in questo modo non si riesce a risolvere il problema, contattare il rivenditore o il centro di assistenza. In questo modo verrà comunicata all'utente quale condizione di garanzia è possibile applicare.

Indice

Riguardo a questo manuale . . 1
Indice 2
Caratteristiche del proiettore . . 3
Preparazione 3
Contenuto della confezione 3
Fissare il coperchio dell'obiettivo. . . .3
Nome dei componenti. 4
Proiettore 4
Pannello di controllo 5
Pannello posteriore 5
Telecomando 6
Impostazioni 7
Disposizione 8
Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore 9
Uso della barra e del slot di sicurezza. .9
Collegamento delle periferiche 10
Collegamento dell'alimentazione. . .12
Telecomando. 13
Puntatore laser 13
Inserimento delle batterie 13
Informazioni sul segnale del telecomando. 14
Cambio di frequenza del segnale del telecomando 14
Uso come telecomando cablato . . .15
Uso come un semplice mouse e tastiera del PC 15
Accensione/Spegnimento . . . 16
Accensione 16
Spegnimento 16
Operazioni 17
Regolazione del volume 17
Mettere temporaneamenre il suono in sordina. .17
Selezione di un segnale input 17
Ricerca di un segnale d'ingresso . .18
Selezione del rapporto di larghezza/ lunghezza 18
Regolazione dello zoom e del focus 19
Regolazione dello spostamento dell'obiettivo. .19
Utilizzo della funzione di regolazione automatica 19
Regolazione della posizione 20
Correzione dell'effetto Keystone . . .20
Utilizzo della caratteristica di ingrandimento. 21
Fissaggio dello schermo 21
Cancellare temporaneamente lo schermo . .22
Uso del menu funzione 23

MENU FACILE 24
Larg./alt., Esegui autokeystone, Keystone, Keystone, Modo immag., Lumin., Contrasto, Colore, Chiari, Nitidezza, Silenzioso, Specchio, Reset, Tempo filtro, Lingua, Andare al Menu avanzato...
Menu FOTO 26
Lumin., Contrasto, Gamma, Temp. col.,Colore, Chiari, Nitidezza, Iris attivo, Memoria
Menu IMMAGINE 29
Larg./alt., Overscan, Posiz v, Posiz h, Fase h, Form. h, Esegue autoregolazione
Menu IMMET 31
Progressive, R.d. video, 3d-ycs, Spazio col., Component, Formato video, M1-d, Stop foto, Ingresso rgb, Risoluzione
Menu IMPOSTA 35
Esegui autokeystone, Keystone, Keystone, Silenzioso, Specchio
Menu AUDIO 37
Volume, Alti, Bassi, Srs wow, Speaker, Audio
Menu SCHERMO 38
Lingua, Pos. menu, Sp. vuoto, Avviare, Schermata, Bl. Schermata, Messaggio, Nome sorg.
Menu OPZ. 42
Auto search, Autokeystone, Auto on, Auto off, Tempo lampada, Tempo filtro, Tasto pers., Servizio, Sicurezza
Menu RETE 53
Dhcp, Indirizzo ip, Subnet mask, Default gateway, Fuso orario, Date e ora, e-shot, Info, Servizio
Funzioni della Rete 55
Manutenzione 56
Lampada 56
Filtro dell'aria 58
Batteria dell'orologio interno 60
Altre attenzioni. 61
Guida alla risoluzione dei problemi . . 62
Messaggi attinenti 62
Informazioni sulle spie degli indicatori. .63
Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio. 65
Garanzia E assistenza successiva. . 68
Dati tecnici 68

Caratteristiche del proiettore

Con questo proiettore è possibile proiettare su uno schermo vari tipi di segnali di immagini. Si richiede solo un minimo spazio per l'installazione ed è possibile produrre un'ampia immagine proiettata anche da distanza ravvicinata.

Preparazione

Contenuto della confezione

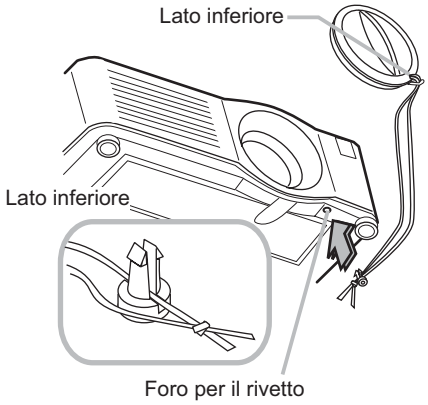
Vedere la sezione "Contenuto della confezione" nel "Manuale d'istruzioni (condensato)" in opuscolo. Il proiettore ha in dotazione gli elementi indicati lì. Se manca qualche parte contattare immediatamente il rivenditore.

NOTA • Conservare il materiale di imballaggio originale per future rispedizioni del prodotto. Assicurarsi di utilizzare l'imballaggio originale per trasportare il proiettore. Prestare particolare attenzione all'obiettivo.

Fissare il coperchio dell'obiettivo

Per evitare di perdere il coperchio dell'obiettivo, si raccomanda di fissarlo al proiettore servendosi della cinghietta inclusa.

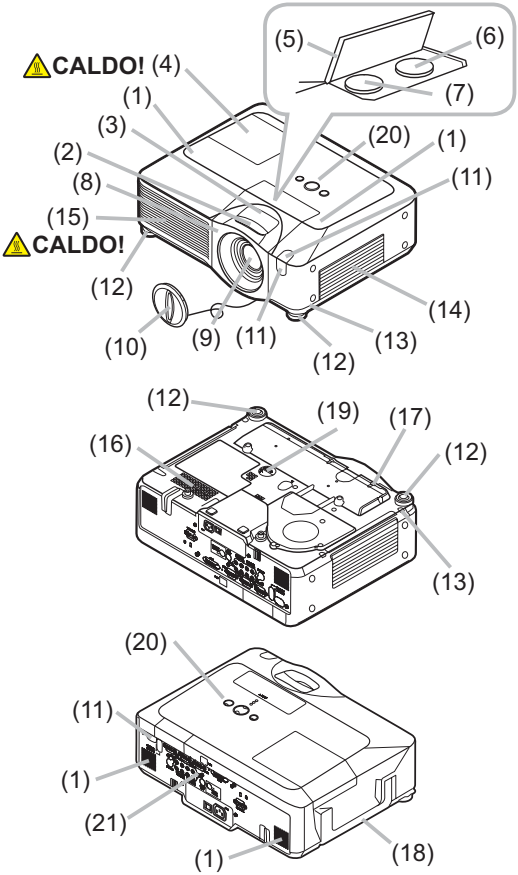
1. Fissare la cinghietta all'apposito foro del coperchio dell'obiettivo.
2. Inserire un lato della cinghietta nella scanalatura del rivetto.
3. Spingere il rivetto nel foro per il rivetto.



Nome dei componenti

Proiettore

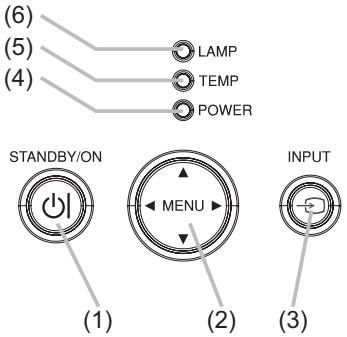
(1) Altoparlanti (x 4) (📖37).
(2) Anello del focus (📖19)
(3) Manopola zoom (📖19)
(4) Coperchio della lampada (📖56)
L'unità lampada è interna.
(5) Coperchio per lo spostamento dell' obiettivo (📖19)
(6) Manopola per lo spostamento orizzontale dell'obiettivo (📖19)
(7) Manopola per lo spostamento verticale dell'obiettivo (📖19)
(8) Copertura frontale
(9) Obiettivo (📖61)
(10) Coperchio dell'obiettivo (📖3)
(11) Sensori remoti (x 3) (📖14)
(12) Piedino di sollevamento (x 2) (📖9)
(13) Pomelli di sollevamento (x 2) (📖9)
(14) Coperchio del filtro (📖58)
Il filtro dell'aria e la feritoia di aspirazione sono interni.
(15) Feritoie di scarico
(16) Feritoie di aspirazione
(17) Foro per il rivetto (📖3)
(18) Maniglia
(19) Copertina della batteria (📖60)
(20) Pannello di controllo (📖5)
(21) Pannello posteriore (📖5)



⚠**AVVERTENZA** ►**CALDO!** : Non toccare la zona del coperchio della lampada e le feritoie di ventilazione durante o immediatamente dopo l'uso, poiché esse divengono molto calde.
►Non guardare nell'obiettivo o nelle feritoie di ventilazione quando la lampada è accesa, poiché la luce forte è dannosa per gli occhi.
►Non afferrare la copertura frontale per sollevare il proiettore, poiché il proiettore potrebbe cadere.
►Non maneggiare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
⚠**CAUTELA** ►Mantenere la ventilazione normale per prevenire il surriscaldamento del proiettore. Non coprire, bloccare o ostruire le feritoie di ventilazione. Non lasciare nessun oggetto che possa conficcarsi o venire risucchiato nelle feritoie, nelle vicinanze delle feritoie di aspirazione. Pulire il filtro dell'aria periodicamente.

Pannello di controllo

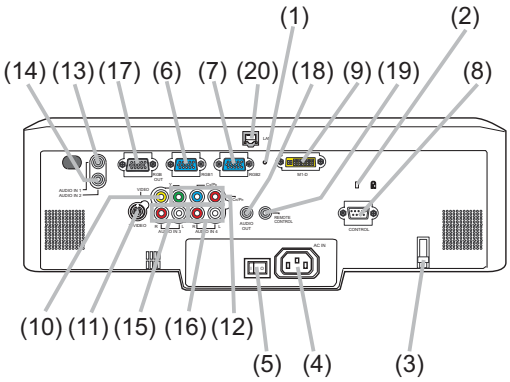
(1) Tasto STANDBY/ON (📖16)
(2) Tasto MENU (📖23)
Consiste in quattro tasti cursori.
(3) Tasto INPUT (📖17)
(4) Indicatore POWER (📖16)
(5) Indicatore TEMP (📖63)
(6) Indicatore LAMP (📖63)



Pannello posteriore

(1) Interruttore di spegnimento (📖65)
(2) Slot di sicurezza (📖9)
(3) Barra di sicurezza (📖9)
(4) Ingresso in c.a. (📖12)
(5) Interruttore (📖16)

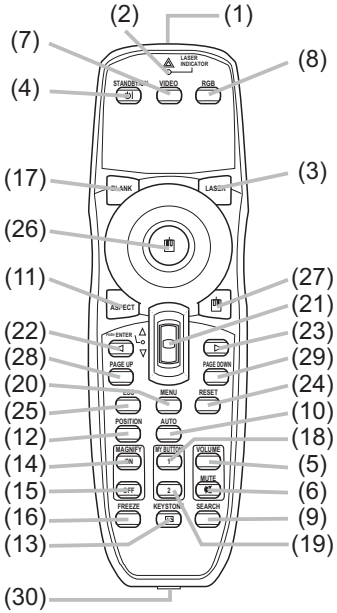
(6) Porta RGB1 (📖10)
(7) Porta RGB2 (📖10)
(8) Porta CONTROL (📖10)
(9) Porta M1-D (📖10)
(10) Porta VIDEO (📖10)
(11) Porta S-VIDEO (📖10)
(12) Porta COMPONENT VIDEO (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) (📖10)
(13) Porta AUDIO IN1 (📖10)
(14) Porta AUDIO IN2 (📖10)
(15) Porta AUDIO IN3 L/R (📖10)
(16) Porta AUDIO IN4 L/R (📖10)
(17) Porta RGB OUT (📖10)
(18) Porta AUDIO OUT (📖10)
(19) Porta REMOTE CONTROL (📖10)
(20) Porta LAN (📖10)



⚠**CAUTELA** ►Non usare la barra di sicurezza e lo slot di sicurezza per prevenire la caduta del proiettore, poiché essa non è stata progettata a questo scopo.

►Usare l'interruttore di spegnimento solo quando il proiettore non si spegne con la procedura normale, poiché azionando questo interruttore si arresta il funzionamento del proiettore senza che esso venga raffreddato.

Telecomando



(1) Puntatore laser (📖*13*)
È l'uscita del raggio.
(2) LASER INDICATOR (📖*13*)
(3) Tasto LASER (📖*13*)
(4) Tasto STANDBY/ON (📖*16*)
(5) Tasto VOLUME (📖*17*)
(6) Tasto MUTE (📖*17*)
(7) Tasto VIDEO (📖*18*)
(8) Tasto RGB (📖*17*)
(9) Tasto SEARCH (📖*18*)
(10) Tasto AUTO (📖*19*)
(11) Tasto ASPECT(📖*18*)
(12) Tasto POSITION (📖*20*)
(13) Tasto KEYSTONE (📖*20*)
(14) MAGNIFY – Tasto ON (📖*21*)
(15) MAGNIFY - Tasto OFF (📖*21*)
(16) Tasto FREEZE (📖*21*)
(17) Tasto BLANK (📖*22*)
(18) MY BUTTON - Tasto 1 (📖*44*)
(19) MY BUTTON - Tasto 2 (📖*44*)
(20) Tasto MENU (📖*23*)
(21) Interruttore a leva (📖*23*) : realizza le 3 funzioni seguenti.
Tasto cursore ▲ : per spostare verso il lato segnalato ▲.
Tasto cursore ▼ : per spostare verso il lato segnalato ▼.
Tasto ENTER : per spingere verso in basso il punto centrale.
(22) Tasto Cursore ◄ (📖*23*)
(23) Tasto Cursore ► (📖*23*)
(24) Tasto RESET (📖*23*)
(25) Tasto ESC (📖*23*)
(26) Tasto destro del mouse (📖*15*)
(27) Tasto sinistro del mouse (📖*15*)
(28) Tasto PAGE UP (📖*15*)
(29) Tasto PAGE DOWN (📖*15*)
(30) Porta del telecomando cablato (📖*15*)
(31) Coperchio delle batterie (📖*13*)
(32) Portabatterie (📖*13*)
(33) Commutatore della frequenza (📖*14*)

Retro del telecomando

⚠**AVVERTENZA** ►Non guardare all'interno dell'uscita del raggio unidirezionale e non puntare il raggio nella direzione di persone e animali domestici mentre si preme il pulsante LASER, poiché il raggio è dannoso agli occhi.
⚠**CAUTELA** ►Notare che il raggio laser può avere come risultato il rischio di esposizione a radiazione. Utilizzare il puntatore laser esclusivamente per il puntamento sullo schermo.

Impostazioni

Installare il proiettore a seconda dell'ambiente e dalla maniera in cui verrà utilizzato il proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Collocare il proiettore in una posizione orizzontale stabile. Se il proiettore cade o si rovescia potrebbe causare lesioni e/o danni al proiettore stesso. L'utilizzazione di un proiettore danneggiato potrebbe provocare incendi e/o scosse elettriche.

- Non collocare il proiettore su una superficie instabile, in pendenza o oscillante, quale un tavolo traballante o inclinato.
- Non collocare il proiettore sui suoi lati, in posizione frontale o posteriore.
- Consultare il rivenditore prima di effettuare un'installazione speciale come ad esempio la sospensione al soffitto.

►Collocare il proiettore in un luogo fresco e assicurarsi che ci sia ventilazione sufficiente. Un'alta temperatura del proiettore potrebbe causare incendi, ustioni e/o malfunzionamento del proiettore.

- Non ostruire, bloccare o altrimenti coprire le feritoie di ventilazione del proiettore.
- Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.
- Non collocare il proiettore su oggetti metallici o su qualunque cosa debole al calore.
- Non collocare il proiettore su tappeti, cuscini o letti.
- Non collocare il proiettore sotto i raggi solari diretti o nelle vicinanze di oggetti caldi, quali i radiatori.
- Non collocare nessun oggetto vicino all'obiettivo o alle feritoie del proiettore, oppure sopra il proiettore.
- Non collocare nessun oggetto che potrebbe essere risucchiato dentro o conficcarsi nelle feritoie di ventilazione al fondo del proiettore. Questo proiettore ha qualche feritoia di aspirazione presente anche nel fondo.

►Non collocare il proiettore in nessun luogo soggetto all'umidità. Bagnare o inserire liquidi nel proiettore potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o malfunzionamento del proiettore.

- Non collocare il proiettore in una stanza da bagno o all'esterno.
- Non porre nessun oggetto contenente liquidi vicino al proiettore.

⚠**CAUTELA** ►Evitare di collocare il proiettore in luoghi fumosi, umidi o polverosi. Collocando il proiettore in tali condizioni potrebbe essere causa di incendi, scosse elettriche e/o malfunzionamento del proiettore.

- Non collocare il proiettore vicino ad umidificatori, spazi fumosi o cucine.

►Posizionare il proiettore in modo da evitare che la luce sia diretta sul sensore remoto del proiettore.

Disposizione

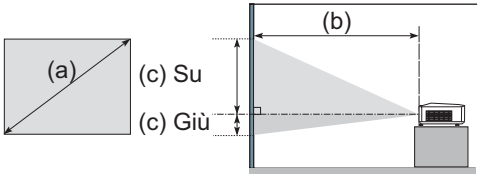
Vedere le immagini e le tabelle riportate di seguito per impostare le dimensioni dello schermo e la distanza di proiezione.I valori indicati nella tabella sono stati calcolati per una risoluzione a schermo intero: 1024×768

(a) Formato dello schermo (diagonale)

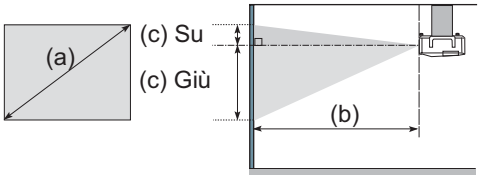
(b) Distanza di proiezione (± 10%)

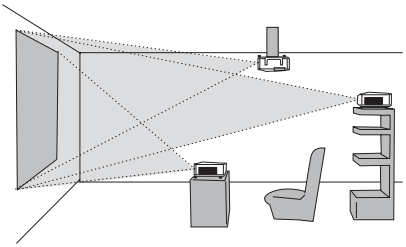
(c) Altezza dello schermo (± 10%), quando lo spostamento verticale dell'obiettivo è impostato completamente in alto (*19*)

Su una superficie orizzontale



Sospeso al soffitto





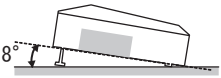
• Lasciare uno spazio di almeno 30 cm tra i lati del proiettore e altri oggetti, come ad esempio le pareti.

• Consultare il rivenditore prima di effettuare un'installazione speciale come ad esempio la sospensione al soffitto.

(a) Formato schermo [pollici (m)]	Schermo 4:3				Schermo 16:9			
	(b) Distanza proiettore [m (pollici)]		(c) Altezza schermo [cm (pollici)]		(b) Distanza proiettore [m (pollici)]		(c) Altezza schermo [cm (pollici)]	
	min.	max.	Giù	Su	min.	max.	Giù	Su
30 (0,8)	0,9 (35)	1,1 (42)	5 (2)	41 (16)	1,0 (38)	1,2 (46)	-1 (0)	39 (15)
40 (1,0)	1,2 (47)	1,4 (57)	6 (2)	55 (22)	1,3 (51)	1,6 (62)	-2 (-1)	51 (20)
60 (1,5)	1,8 (71)	2,2 (86)	9 (4)	82 (32)	2,0 (78)	2,4 (94)	-2 (-1)	77 (30)
70 (1,8)	2,1 (83)	2,6 (100)	11 (4)	96 (38)	2,3 (91)	2,8 (110)	-3 (-1)	90 (35)
80 (2,0)	2,4 (96)	2,9 (115)	12 (5)	110 (43)	2,6 (104)	3,2 (126)	-3 (-1)	103 (41)
90 (2,3)	2,7 (108)	3,3 (130)	14 (5)	123 (49)	3,0 (117)	3,6 (141)	-4 (-1)	116 (46)
100 (2,5)	3,0 (120)	3,7 (144)	15 (6)	137 (54)	3,3 (131)	4,0 (157)	-4 (-2)	129 (51)
120 (3,0)	3,7 (144)	4,4 (174)	18 (7)	165 (65)	4,0 (157)	4,8 (189)	-5 (-2)	154 (61)
150 (3,8)	4,6 (181)	5,5 (217)	23 (9)	206 (81)	5,0 (197)	6,0 (237)	-6 (-2)	193 (76)
200 (5,1)	6,1 (241)	7,4 (291)	30 (12)	274 (108)	6,7 (263)	8,0 (317)	-8 (-3)	257 (101)
250 (6,4)	7,7 (302)	9,2 (364)	38 (15)	343 (135)	8,4 (329)	10,1 (396)	-10 (-4)	322 (127)
300 (7,6)	9,2 (363)	11,1 (437)	46 (18)	411 (162)	10,0 (395)	12,1 (476)	-12 (-5)	386 (152)
350 (8,9)	10,8 (424)	13,0 (510)	53 (21)	480 (189)	11,7 (462)	14,1 (556)	-15 (-6)	450 (177)

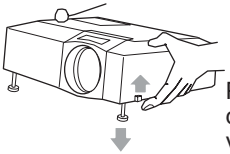
Impostazione dei piedini di regolazione del proiettore

Se il posto su cui collocare il proiettore è leggermente irregolare verso destra o sinistra, utilizzare il piedino di sollevamento per posizionare il proiettore orizzontalmente.
Utilizzando il piedino è anche possibile inclinare il proiettore per proiettare con un'angolazione adatta allo schermo, sollevando il lato frontale del proiettore entro 8 gradi.

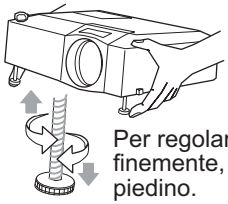


Questo proiettore è dotato di 2 piedini e 2 pomelli di sollevamento. Il piedino di sollevamento è regolabile spingendo verso l'alto il pomello di sollevamento posizionato sul suo stesso lato.

1. Sostenendo il proiettore, spingere i pomelli di sollevamento verso l'alto per rilasciare i piedini di sollevamento.
2. Posizionare il lato frontale del proiettore all'altezza desiderata.
3. Rilasciare i pomelli di sollevamento per bloccare i piedini.
4. Dopo aver confermato che i piedini di sollevamento siano bloccati, appoggiare il proiettore delicatamente.
5. Qualora sia necessario, è possibile ruotare i piedini di sollevamento manualmente per eseguire regolazioni più precise. Sostenere il proiettore quando si ruotano i piedini.



Per rilasciare un piedino di sollevamento, spingere verso l'alto il pomello di sollevamento posizionato sullo stesso suo lato.

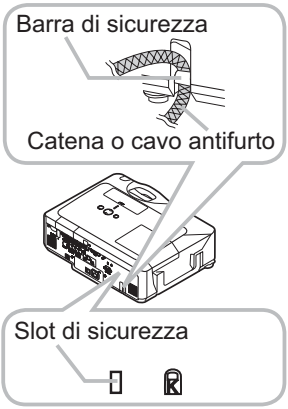


Per regolare finemente, ruotare il piedino.

⚠**CAUTELA** ►Non manovrare i pomelli di sollevamento senza sostenere il proiettore, poiché quest'ultimo potrebbe cadere.
►Non inclinare il proiettore all'infuori della sua elevazione frontale compresa entro 8 gradi usando i piedini di regolazione. Un'inclinazione del proiettore che eccede tale limitazione potrebbe causare malfunzionamento o abbreviare la durata all'usura del proiettore.

Uso della barra e dello slot di sicurezza

È possibile collegare una catena o un cavo antifurto con diametro fino a 10 mm alla barra di sicurezza posta sul proiettore.
Questo prodotto inoltre è dotato di slot di sicurezza per il bloccaggio Kensington.
Per maggiori informazioni, vedere il manuale del dispositivo per la sicurezza.

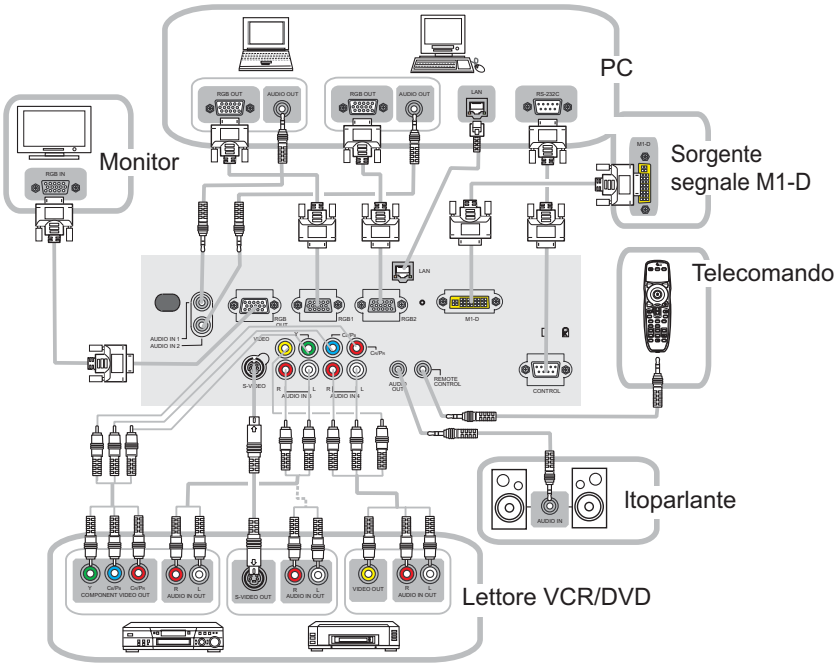


⚠**AVVERTENZA** ►Non usare la barra di sicurezza e lo slot di sicurezza per prevenire la caduta del proiettore, poiché essa non è stata progettata a questo scopo.

NOTA • La barra di sicurezza e lo slot di sicurezza non sono dei dispositivi antifurto completi. Essi sono infatti concepiti come una misura antifurto aggiuntiva.

Collegamento delle periferiche

Prima di eseguire il collegamento, si prega di leggere i manuali di tutte le periferiche da collegate e di questo prodotto. Assicurarsi che tutte le periferiche siano adatte ad essere collegate a questo prodotto, e predisporre i cavi che si richiedono per eseguire il collegamento.
Si prega di riferirsi alle seguenti illustrazioni per il loro collegamento.



⚠**AVVERTENZA** ►Non smontare o modificare il proiettore.
►Fare attenzione a non danneggiare i cavi, e non utilizzare cavi danneggiati.
⚠**CAUTELA** ►Spegnere tutte le periferiche e scollegare i loro cavi di alimentazione, prima di collegarle al proiettore. Collegando al proiettore una periferica sotto tensione potrebbero prodursi forti rumori o altre anomalie che possono causare malfunzionamento o danni alla periferica e al proiettore.
►Usare gli accessori idonei o altrimenti i cavi indicati. Contattare il rivenditore per i cavi non in dotazione, che potrebbero richiedere una lunghezza specificata o essere equipaggiati di un nucleo. Per i cavi con un nucleo su un solo terminale, collegare il terminale con il nucleo al proiettore.
►Assicurarsi che le periferiche siano state collegate alle porte corrette. Una connessione errata potrebbe causare malfunzionamento o danni alla periferica e al proiettore.

Collegamento delle periferiche (continua)

NOTA • Accertarsi di leggere i manuali delle periferiche prima di eseguire il loro collegamento al proiettore, e assicurarsi che tutte le periferiche siano adatte ad essere collegate a questo proiettore. Prima di collegare un PC, controllare il livello del segnale, la sincronizzazione del segnale e la risoluzione.

- Non collegare la porta LAN a qualsiasi rete che potrebbe avere un voltaggio eccessivo.
- Qualche segnale potrebbe richiedere un adattatore per essere immesso in ingresso a questo proiettore.
- Alcuni PC sono dotati di modi di visualizzazione a schermo multiplo che potrebbero includere alcuni segnali non supportati da questo proiettore.
- Sebbene il proiettore possa visualizzare segnali con risoluzione fino a UXGA (1600X1200), il segnale verrà convertito alla risoluzione del pannello del proiettore prima di essere visualizzato. La migliore prestazione di visualizzazione verrà ottenuta se la risoluzione del segnale d'ingresso e quella del pannello del proiettore sono identiche.

• Durante il collegamento, assicurarsi che la forma del connettore del cavo corrisponda alla porta da collegare. Accertarsi inoltre di fissare le viti sui connettori.

• Quando si collega un PC portatile al proiettore, verificare di attivare l'uscita RGB esterna del PC. (Impostare il PC portatile al monitor CRT o simultaneamente sul monitor LCD e su quello CRT). Per i dettagli della procedura, si prega di riferirsi al manuale di istruzioni del PC portatile corrispondente.

• Quando la risoluzione delle immagini viene cambiata su un computer, a seconda dell' input, la funzione di regolazione automatica può ritardare e non essere completata. In questo caso, non sarà forse possibile visualizzare una casella di verifica per selezionare "Sì/No" per la nuova risoluzione su Window. La risoluzione quindi ritornerà a quella originale. Per cambiare la risoluzione potrebbe raccomandarsi l'uso di altri monitor CRT o LCD.

• In alcuni casi, questo proiettore potrebbe non visualizzare un'immagine corretta o non visualizzare nessuna immagine sullo schermo. Ad esempio, la regolazione automatica potrebbe non funzionare correttamente con alcuni segnali di ingresso. Un segnale di ingresso composito sync o sync su G potrebbe disorientare il proiettore, per cui il proiettore potrebbe non visualizzare correttamente un'immagine.

• La porta M1-D di questo modello è compatibile con lo standard HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection) ed è quindi in grado di visualizzare un segnale video proveniente da lettori DVD compatibili HDCP o simili.

Informazioni sulla capacità Plug-and-Play

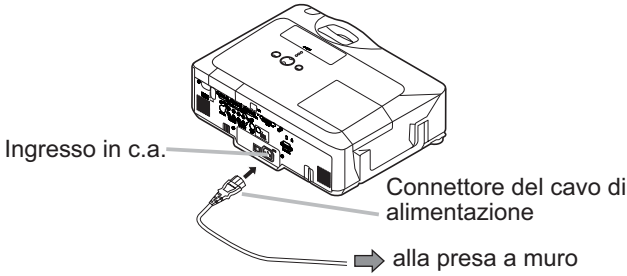
Plug-and-Play è un sistema composto di un computer, del suo sistema operativo e delle apparecchiature periferiche (p.e. dispositivi di display). Questo proiettore è compatibile con VESA DDC 2B. La funzione plug-and-play si può ottenere collegando questo proiettore ad un computer compatibile con VESA DDC (canale dati di visualizzazione).

• Servirsi di questa funzione collegando un cavo RGB alla porta RGB 1 (compatibile con DDC 2B). Se si tenta di effettuare un collegamento diverso da questo, la funzione Plug-and-Play potrebbe non funzionare a dovere.

• Si prega di utilizzare i driver standard presenti sul computer, visto che questo proiettore è equivalente ad un monitor plug-and-play.

Collegamento dell'alimentazione

1. Collegare il connettore del cavo di alimentazione all'ingresso in c.a. del proiettore.
2. Collegare saldamente l'altra estremità del cavo di alimentazione nella presa a muro.



⚠**AVVERTENZA** ►Quando si collega il cavo di alimentazione, utilizzare il massimo delle precauzioni, perché un collegamento non corretto o sbagliato può provocare INCENDI e/o FOLGORAZIONI.
• Utilizzare soltanto il cavo di alimentazione forniti con il proiettore. Se è danneggiato,contattare il rivenditore per ottenerne uno nuovo.
• Collegare il cavo di alimentazione soltanto nelle prese con la tensione specificata per il cavo stesso.
• Non modificare mai il cavo di alimentazione.

Telecomando

Puntatore laser

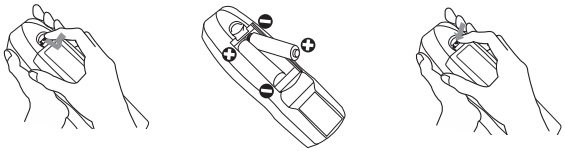
Questo telecomando ha un puntatore laser al posto di un dito o di una barra. Il raggio laser opera e il LASER INDICATOR si illumina mentre viene premuto il tasto LASER.

LASER INDICATOR
Tasto LASER
Complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11.
SMK CORPORATION
6-5-5 Togoshi Shinagawa-ku, Tokyo, JAPAN 142-8511
MANUFACTURED June 2002 PLACE OF MANUFACTURER : A

⚠**AVVERTENZA** ►Il puntatore laser del telecomando viene utilizzato in sostituzione delle dita o dell'asta. Non guardare mai direttamente verso l'uscita del raggio laser e non indirizzare il raggio laser verso altre persone. Il raggio laser può causare problemi visivi.
⚠**CAUTELA** ►L'uso di comandi o regolazioni o l'esecuzione di procedimenti diversi da quanto qui specificato possono causare l'esposizione a radiazioni pericolose.

Inserimento delle batterie

Si prega di caricare le pile prima di usare il telecomando. Se il telecomando inizia a manifestare malfunzionamento, sostituire le pile. Se non si intende di usare il telecomando per un periodo di tempo prolungato, rimuovere le pile dal telecomando e conservarle in un posto sicuro.



1. Fare scorrere all'indietro ed estrarre il coperchio delle pile nella direzione della freccia.
2. Allineare ed inserire le due pile AA osservando la posizione dei poli positivo e negativo come indicato sul telecomando.
3. Posizionare nuovamente il coperchio delle pile nella direzione della freccia ed incastrarlo nuovamente in sede.

⚠**AVVERTENZA** ►Maneggiare le pile sempre con cura ed usarle solo come indicato. Un utilizzo improprio può causare esplosione, rottura o perdite nelle pile con conseguenti rischi di incendio, lesioni e/o inquinamento dell'ambiente.
• Assicurarsi di usare solo le pile specificate. Non usare pile di tipo diverso nello stesso momento. Non usare pile nuove insieme ad altre già usate.
• Durante l'inserimento delle pile accertarsi che i poli positivo e negativo siano allineati correttamente.
• Tenere le pile fuori dalla portata dei bambini e degli animali domestici.
• Non ricaricare, provocare corto circuiti, saldare o smontare le pile.
• Evitare che la batteria entri in contatto con il fuoco o con l'acqua. Le batterie vanno conservate in un luogo scuro, fresco ed asciutto.
• Se si nota una perdita nelle pile, eliminare il liquido fuoriuscito e sostituire le pile. Se il liquido fuoriuscito aderisce al corpo o si versa sugli abiti, lavare con acqua immediatamente.

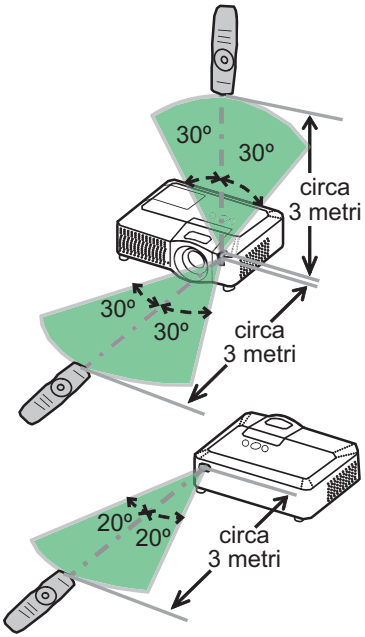
Informazioni sul segnale del telecomando

Il telecomando opera congiuntamente al sensore remoto del proiettore. Questo proiettore è dotato di tre sensori remoti rispettivamente sul lato frontale, sul lato superiore e sul retro.

I sensori possono essere rispettivamente attivati o disattivati usando l'opzione "RICEV. TELECOM." nella voce SERVIZIO del menu OPZ. (📖45). Ogni sensore, quando è attivato, rileva il segnale entro il raggio riportato di seguito.

Sensori frontale e superiore:
60 gradi (30 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro 3 metri circa.

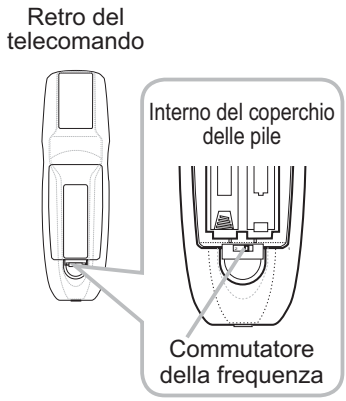
Sensore posteriore:
40 gradi (20 gradi a sinistra e a destra del sensore) entro 3 metri circa.



NOTA • Potrebbe essere disponibile il segnale del telecomando riflesso sullo schermo o cosa simile. Se risulta difficoltoso inviare il segnale direttamente al sensore, provare a rifletterne il segnale.
• Il telecomando impiega un raggio infrarosso per inviare i segnali al proiettore (LED Classe 1), quindi accertarsi di usare il telecomando in un'area priva di ostacoli che potrebbero bloccare l'invio del segnale del telecomando al proiettore.
• Il telecomando potrebbe non funzionare correttamente se una luce forte (come la luce solare diretta) o luce proveniente da una sorgente estremamente vicina (come una lampada fluorescente ad inverter) colpisce il sensore remoto del proiettore. Regolare la posizione del proiettore evitando tali fonti luminose.

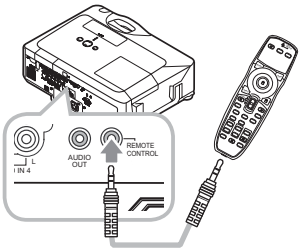
Cambio di frequenza del segnale del telecomando

Il telecomando in dotazione permette la scelta della modalità 1 o modalità 2 della frequenza del suo segnale operativo. Se il telecomando non funziona correttamente, provare a cambiare la frequenza del segnale.
Si prega di ricordare che l'opzione "FREQ. TELECOM." nella voce SERVIZIO del menu OPZ. (📖46) del proiettore da controllare deve essere impostata alla stessa modalità del telecomando.
Per impostare la modalità del telecomando, slittare il selettore del commutatore della frequenza posto all'interno del coperchio delle pile, nella posizione indicata dal numero di modalità prescelto.



Uso come telecomando cablato

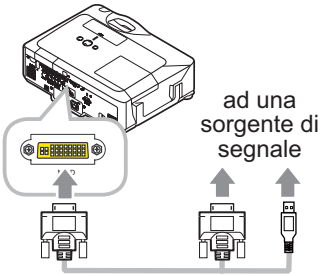
Il telecomando in dotazione opera come un telecomando cablato, quando si collega la porta di controllo cablato posta alla parte inferiore del telecomando con la porta REMOTE CONTROL posta sul lato posteriore del proiettore, tramite un cavo audio con prese mini stereo con diametro da 3,5mm. Questa funzione risulta particolarmente utile quando il segnale del telecomando raggiunge con difficoltà il proiettore nell'ambiente d'uso.



NOTA • Per collegare il telecomando con il proiettore, usare un cavo audio con prese mini stereo con diametro da 3,5mm.

Uso come un semplice mouse e tastiera del PC

Il telecomando in dotazione funziona come un semplice mouse e tastiera del PC, collegando tramite un cavo M1-D/USB questa porta M1-D del proiettore con le porte DVI-D e USB (tipo A) del PC.



(1) Tasto sinistro del mouse
Premendo il tasto nel punto centrale, opera in modo simile al clic del tasto sinistro del mouse.
Inclinando questo tasto ad una delle otto direzioni, sposta il puntatore del PC sullo schermo nella stessa direzione.

(2) Tasto destro del mouse
Premendo questo tasto opera in modo simile al clic del tasto destro del mouse.

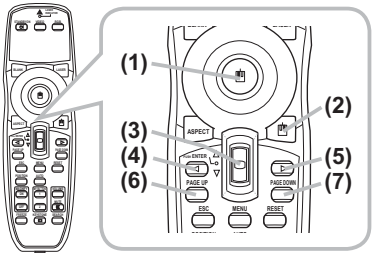
(3) Interruttore a leva
Toccando leggermente questo interruttore a leva verso il lato segnalato con ▲ opera in modo simile al tasto [↑] sulla tastiera, toccando invece questo interruttore a leva verso il lato segnalato con ▼ opera in modo simile al tasto [↓] sulla tastiera.

(4) Tasto cursore ◄
Questo tasto opera in modo simile al tasto [←] sulla tastiera.

(5) Tasto cursore ►
Questo tasto opera in modo simile al tasto [→] sulla tastiera.

(6) Tasto Page UP
Questo tasto opera in modo simile al tasto Page UP sulla tastiera.

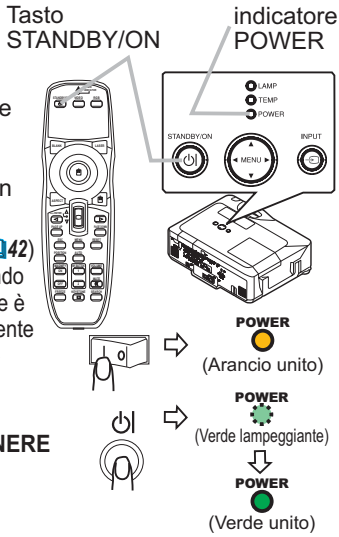
(7) Tasto Page DOWN
Questo tasto opera in modo simile al tasto Page DOWN sulla tastiera.



NOTA • Qualora la funzione di semplice mouse & tastiera di questo proiettore non opera correttamente, si prega di verificare quanto segue.
- Quando un cavo M1-D/USB collega questo proiettore con un PC dotato di dispositivo di puntamento incorporato (p.e. trackball) come un PC notebook, aprire il menu di impostazione del BIOS, quindi selezionare il mouse esterno e disabilitare il dispositivo di puntamento incorporato, poiché tale dispositivo potrebbe avere la priorità a questa funzione.
- Windows 95 OSR 2.1 o superiore viene richiesto per questa funzione. Inoltre anche questa funzione potrebbe non operare a seconda delle configurazioni del PC e dei driver del mouse.
- Il funzionamento simultaneo di due o più tasti è disabilitato tranne che per l'operazione di drag and drop (selezione e trascinamento) con il mouse.
- Questa funzione è attivata solo quando il proiettore sta funzionando correttamente.

Accensione/Spegnimento

Accensione



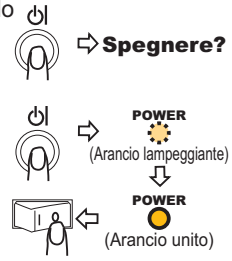
1. Accertare che il cavo di alimentazione sia collegato saldamente e correttamente al proiettore e alla presa a muro.
2. Togliere il coperchio dell'obiettivo e portare l'interruttore di alimentazione sulla posizione ON. T L'indicatore POWER rimarà acceso con luce arancione (63). Attendere per alcuni secondi poiché i tasti potrebbero non funzionare per questo lasso di tempo.

   (1) Quando AUTO ON nel menu OPZ. è impostato a ACCEN.RE:(42) La lampada del proiettore si accenderà automaticamente solo quando l'interruttore di alimentazione viene acceso dopo che l'alimentazione è stata spenta tramite l'interruttore la volta precedente. Successivamente l'indicatore POWER inizierà a lampeggiare con luce verde. Quando l'apparecchio è completamente acceso, l'indicatore cesserà di lampeggiare e rimarrà illuminato in verde.

   (2) Quando AUTO ON nel menu OPZ. è impostato a SPEGNERE (42): Riferirsi al passo 3.
3. Premere il tasto STANDBY/ON sul proiettore o il telecomando.

   Per visualizzare l'immagine, selezionare il segnale d'ingresso secondo quanto esposto nella sezione "Selezione di un segnale input" (18).

Spegnimento



1. Premere il tasto STANDBY/ON sul proiettore o il telecomando. Sullo schermo compare per circa 5 secondi il messaggio "Spegnere?".
2. Premere ancora il tasto STANDBY/ON sul proiettore o il telecomando mentre il messaggio è visibile. La lampada del proiettore si spegne e sull'indicatore POWER inizia a lampeggiare con luce arancione. Quindi, quando è completato il raffreddamento della lampada, l'indicatore POWER smette di lampeggiare e rimane acceso con luce arancione.
3. Assicurarsi che indicatre POWER si illumini in arancio pieno e impostare l'interruttore di alimentazione sulla posizione OFF. Indicatre POWER si spegnerà. Attacccare il coperchio dell'obiettivo.

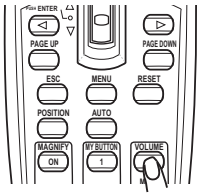
Non accendere il proiettore per 10 minuti o più dopo averlo spento. Riaccendendo il proiettore troppo presto, potrebbe abbreviarsi la durata all'usura di alcuni componenti di consumo del proiettore.

⚠**AVVERTENZA** ►Quando il proiettore è acceso, viene emessa una luce intensa. Non guardare nell'obiettivo del proiettore o all'interno del proiettore attraverso una qualsiasi delle aperture. ►Non toccare la zona del coperchio della lampada e le feritoie di ventilazione durante o immediatamente dopo l'uso, poiché esse divengono molto calde.

NOTA • Accendere/spegnere l'alimentazione nell'ordine corretto. Accendere il proiettore prima degli apparecchi collegati. Spegnere il proiettore dopo gli apparecchi collegati.
• Usare l'interruttore di spegnimento (65) solo quando il proiettore non si spegne con la procedura normale.

Operazioni

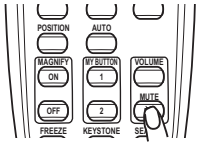
Regolazione del volume



1. Premere il tasto VOLUME sul telecomando.
   Apparirà un dialogo sullo schermo per aiutarvi nella regolazione del volume.
2. Per regolare il volume usare i tasti cursori ▲/▼.
   Per chiudere il dialogo e completare l'operazione premere ancora il tasto VOLUME. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, la finestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.

- Quando nessuna porta audio è selezionata per la porta di ingresso dell'immagine corrente, la regolazione del volume è disabilitata. Si prega di riferirsi alla voce AUDIO del menu AUDIO. (📖37)

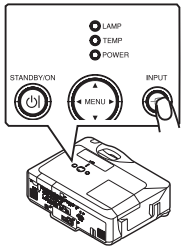
Mettere temporaneamenre il suono in sordina



1. Premere il tasto MUTE sul telecomando.
   Apparirà un dialogo sullo schermo indicante l'avvenuto suono in sordina. Per ripristinare il suono premere il tasto MUTE o VOLUME. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, la finestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.

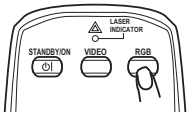
- Per tutto il tempo in cui non è selezionato nessun ingresso audio per la porta di ingresso dell'immagine corrente, il suono è sempre reso muto. Si prega di riferirsi alla voce AUDIO del menu AUDIO. (📖37)

Selezione di un segnale input



1. Premere il tasto INPUT sul proiettore.
   Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso come di seguito.

   → RGB 1 → RGB 2 → M1-D →
   ← VIDEO ← S-VIDEO ← COMPONENT (Y, C_B/R_B, C_R/B_R) ←



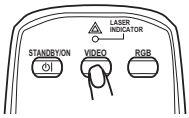
1. Premere il tasto RGB sul telecomando per selezionare una porta d'ingresso per il segnale RGB.
   Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso RGB come di seguito.

   → RGB 1 → RGB 2 → M1-D →

- Se si preme il tasto RGB (quando si commuta da segnali VIDEO a segnali RGB) mentre nel menu OPZ. è selezionato ACCEN.RE per l'opzione AUTO SEARCH, il proiettore controllerà innanzitutto la porta RGB1. Se non viene rilevato nessun ingresso alla porta, il proiettore verificherà quindi un'altra porta nell'ordine riportato sopra.

(continua alla pagina seguente)

Selezione di un segnale input (continua)

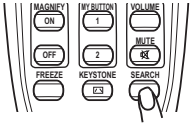


1. Premere il tasto VIDEO sul telecomando per selezionare una porta d'ingresso per il segnale video.
   Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta la sua porta d'ingresso video come di seguito.

   COMPONENT (Y, C_B/R_B, C_R/B_R) → S-VIDEO → VIDEO

- Se si preme il tasto VIDEO (quando si commuta da segnali RGB a segnali VIDEO) mentre è selezionato ACCEN.RE per l'opzione AUTO SEARCH nel menu OPZ., il proiettore controllerà innanzitutto la porta COMPONENT (Y, C_B/R_B, C_R/B_R). Se a questa porta non rileva alcun segnale, il proiettore verificherà le altre porte nell'ordine riportato sopra.

Ricerca di un segnale d'ingresso



1. Premere il tasto SEARCH sul telecomando. Il proiettore inizierà a controllare le sue porte d'ingresso per trovare qualche segnale d'ingresso.
   Quando viene trovato un ingresso, il proiettore cessa la ricerca e visualizza l'immagine. Se non viene trovato nessun segnale, il proiettore ritornerà alla stato selezionato prima dell'operazione.

   RGB 1 → RGB 2 → M1-D → COMPONENT (Y, C_B/R_B, C_R/B_R) → S-VIDEO → VIDEO

Selezione del rapporto di larghezza/lunghezza

1. Premere il tasto ASPECT sul telecomando.
   Tutte le volte che si preme il tasto, il proiettore sposta a turno il modo di rapporto larghezza/altezza.

   ❍ **Per un segnale RGB**
   NORMALE → 4:3 → 16:9 → PICCOLO

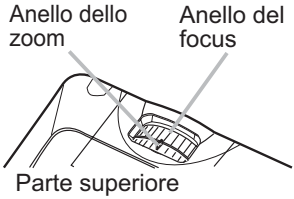
   ❍ **Per un segnale M1-D**
   NORMALE → 4:3 → 16:9 → 14:9 → PICCOLO

   ❍ **Per i segnali video, s-video o componente**
   4:3 → 16:9 → 14:9 → PICCOLO

   ❍ **Per nessun segnale**
   4:3 (fisso)

- Il modo NORMALE mantiene il rapporto larghezza/lunghezza originale del segnale.
- Operando sulla regolazione automatica si inizializza l'impostazione del rapporto larghezza/altezza.

Regolazione dello zoom e del focus



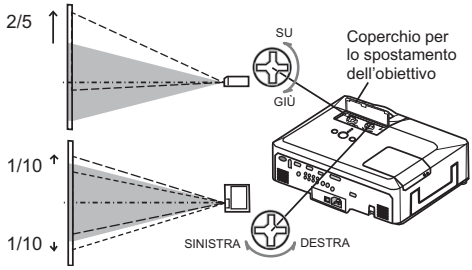
1. Usare la anello dello zoom per regolare il formato dello schermo.

2. Usare la anello del focus per focalizzare l'immagine.

Regolazione dello spostamento dell'obiettivo

1. Utilizzare la manopola per lo spostamento verticale dell'obiettivo per spostare l'immagine verso l'alto o verso il basso.

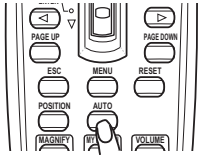
2. Utilizzare la manopola per lo spostamento orizzontale dell'obiettivo per spostare l'immagine a sinistra o a destra.



NOTA • Quando lo spostamento verticale dell'obiettivo è regolato, si raccomanda di spostare l'immagine verso l'alto.

Utilizzo della funzione di regolazione automatica

1. Premere il tasto AUTO sul telecomando.



❍ **Conr un segnale RGB**
La posizione verticale, la posizione orizzontale, la fase orizzontale, il rapporto di aspetto e la dimensione orizzontale saranno automaticamente regolati. E il rapporto larghezza/altezza verrà automaticamente impostato al suo valore di default. Accertarsi che la finestra applicativa sia impostata sulla dimensione massima prima di tentare di utilizzare questa funzione. Una immagine scura potrebbe non essere ancora regolata non correttamente. Usare uno schermo luminoso durante la regolazione.

❍ **Per un segnale M1-D**
Il rapporto di larghezza/lunghezza verrà regolato automaticamente all' impostazione predefinita.

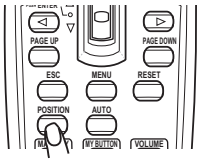
❍ **Con un segnale video o s-video**
Si seleziona automaticamente il formato video più idoneo ai segnali in ingresso. Questa funzione è disponibile solo quando è selezionato AUTO alla voce FORMATO VIDEO nel menu IMMET (📖32). Per un segnale video component il tipo di segnale viene identificato automaticamente indipendentemente dalla sua funzione.

❍ **Per i segnali video, s-video o componente**
La posizione verticale, la posizione orizzontale e il rapporto larghezza/altezza verranno regolati automaticamente all'impostazione di default.

❍ **Con i segnali video composito**
La fase di sincronizzazione orizzontale verrà regolata automaticamente all' impostazione di default.

● Il tempo di esecuzione di questa operazione di regolazione automatica è di circa 10 secondi. Inoltre, si noti che non potrebbe funzionare bene con alcuni ingressi.

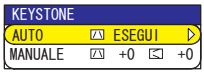
Regolazione della posizione

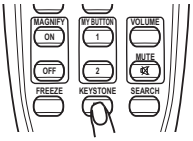


1. Premere il tasto POSITION sul telecomando.
   L'indicazione "POSITION" apparirà sullo schermo.
2. Usare i tasti cursori ▲/▼/◄/► per regolare la posizione dell'immagine.
   Quando si vuole reimpostare l'operazione, premere il tasto RESET sul telecomando durante l'operazione.
   Per completare questa operazione, premere ancora il tasto POSITION. Anche senza effettuare nessuna operazione il dialogo scomparirà automaticamente dopo alcuni secondi.

- Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video o segnale video component, qualche immagine come una linea estranea potrebbe apparire fuori dall'immagine.
- Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, segnale s-video o segnale video component di 525i (480i) o 625i (576i), la gamma di questa regolazione dipende dall' impostazione di OVERSCAN nel menu IMMAGINE (📖29). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.

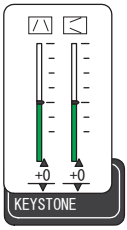
Correzione dell'effetto Keystone





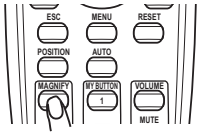
1. Premere il tasto KEYSTONE del telecomando.
   Apparirà un dialogo sullo schermo per aiutarvi a correggere la distorsione.
2. Utilizzare i tasti ▲/▼ del cursore per selezionare il funzionamento AUTO o MANUALE, e quindi premere il tasto ► per eseguire quanto segue.
   1) AUTO esegue la correzione verticale automatica keystone.
   2) MANUALE visualizza una finestra di dialogo per la correzione keystone. Utilizzare i tasti ◄/► per selezionare la direzione da correggere (⧊ o ⧋) e quindi usare i tasti ▲/▼ per effettuare la regolazione.

   Per chiudere il dialogo e completare questa operazione, premere ancora il tasto KEYSTONE. Anche nel caso non si intervenga in alcun modo, lafinestra di dialogo scompare automaticamente dopo alcuni secondi.



- La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Quando si selezionano le opzioni INVERS.V o INVERS.H&V sotto la voce SPECCHIO nel menu IMPOSTA, se lo schermo del proiettore è inclinato o angolato verso il basso, questa funzione potrebbe non operare correttamente.
- Quando la regolazione dello zoom viene impostata sul lato TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. Nei limiti del possibile, si consiglia di utilizzare questa funzione con lo zoom impostato completamente su PAN. (messa a fuoco grandangolo).
- Quando il proiettore è collocato a livello (circa ±3°), questa funzione potrebbe non operare.
- Quando il proiettore è inclinato a quasi ±30 gradi o più, questa funzione potrebbe non operare bene.
- Quando lo spostamento verticale dell'obiettivo non è impostato completamente verso l'alto (non impostato completamente verso il basso solo per l'obiettivo di tipo di FL-601 opzionale (📖45)), questa funzione potrebbe non operare bene.
- Quando lo spostamento orizzontale dell'obiettivo non è impostato al centro, questa funzione potrebbe non operare bene.
- Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione di Rilev. Spostamento (📖51).

Utilizzo della caratteristica di ingrandimento

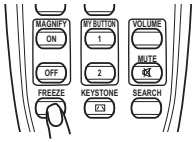


1. Premere il tasto ON di MAGNIFY sul telecomando.
   L'indicazione "INGRANDISCA" apparirà sullo schermo (ma scompare dopo qualche secondo se nessuna operazione viene effettuata) e il proiettore entrerà nel modo INGRANDISCA.
2. Usare i tasti cursori ▲/▼ per regolare il livello dello zoom.
   Per muovere l'area dello zoom, premere il tasto POSITION nel modo INGRANDISCA, quindi usare i tasti cursori ▲/▼/◄/► per muovere l'area. Per finalizzare l'area dello zoom, premere ancora il tasto POSITION.Per uscire dal modo INGRANDISCA e ripristinare allo stato normale lo schermo, premere il tasto OFF di MAGNIFY sul telecomando.

- Il proiettore uscirà automaticamente dal modo INGRANDISCA quando cambierà il segnale d'ingresso o quando viene eseguita un'operazione di modifica della condizione del display (regolazione automatica, ecc.).
- Sebbene nel modo INGRANDISCA, può variare la condizione della distorsione keystone, ma verrà ripristinata quando il proiettore uscirà dal modo INGRANDISCA.Correzione dell'effetto Keystone.

NOTA • Il livello dello zoom può essere regolato finemente. Osservare lo schermo da vicino per trovare il livello che si desidera.

Fissaggio dello schermo

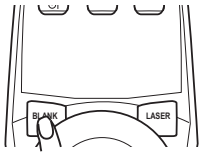


1. Premere il tasto FREEZE sul telecomando.
   Apparirà l'indicazione "FISSA" sullo schermo (sebbene l'indicazione non apparirà quando viene selzionato ACCEN.RE alla voce di MESSAGGIO nel menu SCHERMO (*41*)), e il proiettore entrerà nel modo FISSA.

   Per uscire dal modo FISSA e ripristinare allo stato normale lo schermo, premere ancora il tasto FREEZE.

- Il proiettore uscirà automaticamente dal modo FISSA quando cambierà il segnale d' ingresso o quando si preme uno dei tasti STANDBY/ON, SEARCH, RGB, VIDEO, BLANK, AUTO, ASPECT, VOLUME, MUTE, KEYSTONE, POSITION, MENU, MAGNIFY e MY BUTTON sul proiettore o il telecomando.
- Se il proiettore continua a proiettare un'immagine fissa per lungo tempo, potrebbe stamparsi sul pannello LCD. Non lasciare il proiettore sul modo FISSA per lungo tempo.

Cancellare temporaneamente lo schermo



1. Premere il tasto BLANK sul telecomando. Si visualizzerà lo schermo vuoto al posto dello schermo del segnale d'ingresso. Riferirsi all'articolo SP.VUOTO della sezione menu SCHERMO (📖38).

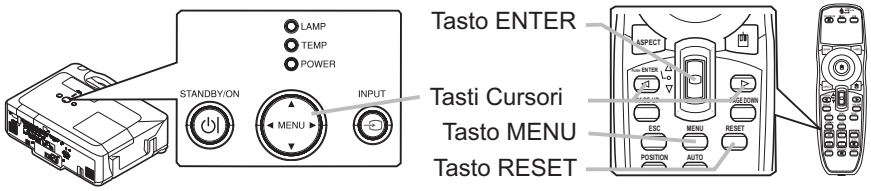
   Per togliere lo schermo vuoto e ritornare allo schermo del segnale d'ingresso, premere ancora il tasto BLANK.

- Il proiettore fa automaticamente ritorno allo schermo del segnale d'ingresso quando si preme uno dei tasti del proiettore o del telecomando, oppure uno dei comandi (tranne i comandi di acquisizione) viene trasmesso alla porta di controllo.

NOTA • L'audio non è collegato con la funzione di schermo vuoto. Se è necessario, impostare prima il volume o il silenziamento.

Uso del menu funzione

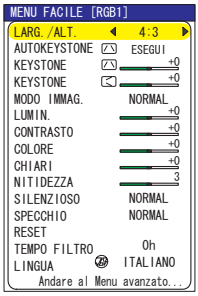
Questo proiettore ha i seguenti menu: FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDIO, SCHERMO, OPZ., RETE e MENU FACILE. Il MENU FACILE offre le funzioni più spesso utilizzate, mentre i rimanenti menu sono classificati secondo i vari scopi. Tutti questi menu vengono operati con lo stesso metodo. Le operazioni di base di questi menu sono come di seguito.



1. Premere il tasto MENU sul telecomando od uno dei tasti cursori sul proiettore.
   Apparirà il MENU avanzato, o MENU FACILE che ha la priorità immediatamente dopo l'accensione.

Quando si è su MENU FACILE

2. E si vuole cambiare per il MENU avanzato selezionare "Andare al Menu Avanzato...".
3. Per selezionare la voce da operare usare i tasti cursori▲/▼.
4. Per rendere operativa la voce usare i tasti cursori ◄/►.



Nel MENU Avanzato

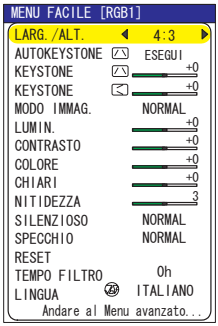
2. Per selezionare un menu usare i tasti cursori ▲/▼. Se si vuole cambiare per il MENU FACILE selezionare MENU FACILE. Quindi premere il tasto cursore ► sul proiettore o sul telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando per avanzare.
   Si attiverà il display del menu selezionato.
3. Per selezionare la voce da operare usare i tasti cursori▲/▼. Per avanzare premere il tasto cursore ► o il tasto ENTER. Apparirà il display operativo della voce selezionata.
4. Per rendere operativa la voce usare i tasti cursori ▲/▼.

- Quando si vuole reimpostare l'operazione, premere il tasto RESET sul telecomando durante l'operazione. Notare che le voci le cui funzioni operative sono eseguite in simultanea (es. LINGUA, FASE H, VOLUME ecc.) non sono reimpostate.
- Nel MENU avanzato, quando si vuole ritornare al display precedente, premere il tasto cursore ◄ sul proiettore o sul telecomando, oppure il tasto ESC sul telecomando.

5. Per chiudere il menu e completare questa operazione, premere ancora il tasto MENU sul telecomando. Anche senza effettuare nessuna operazione il dialogo scomparirà automaticamente dopo circa 10 secondi.

- Certe funzioni non sono disponibili quando determinati porti sono stati selezionati, oppure quando visualizzati determinati segnali di ingresso.

Menu FACILE



Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu FACILE.

Selezionare una voce usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>LARG./ALT.</td><td>Usando i tasti ◄/► spostare il modo di rapporto larghezza/altezza.
Riferirsi alla descrizione di LARG./ALT. nel menu “IMMAGINE”. (📖29).</td></tr>
<tr><td>ESEGUI AUTOKEYSTONE /\</td><td>Usando il tasto ► si esegue la funzione di correzione automatica dell’effetto keystone.
Riferirsi alla voce AUTOKEYSTONE /\ ESEGUI nel menu IMPOSTA (📖35).</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE /\</td><td>Usando i tasti ◄/► si corregge la distorsione verticale keystone.
Riferirsi alla voce KEYSTONE /\ nel settore del menu IMPOSTA. (📖35)</td></tr>
<tr><td>KEYSTONE <</td><td>Usando i tasti ◄/► si corregge la distorsione orizzontale keystone.
Riferirsi alla voce KEYSTONE < nel settore del menu IMPOSTA. (📖35)</td></tr>
<tr><td>MODO IMMAG.</td><td>Usando i tasti ◄/► spostare il modo del tipo di immagine.
I modi del tipo di immagine sono combinazioni del modo GAMMA e del modo TEMP. COL.. Scegliere un modo adatto a seconda della sorgente proiettata.
NORMALE ⇔ CINEMA ⇔ DINAMICA
SCHER.BIANCO ⇔ SCH.(VERDE) ⇔ SCH.(NERO)
<table>
<tr><th></th><th>TEMP. COL.</th><th>GAMMA</th></tr>
<tr><td>NORMALE</td><td>MEDIA DEFAULT</td><td>#1 DEFAULT</td></tr>
<tr><td>CINEMA</td><td>BASSA DEFAULT</td><td>#2 DEFAULT</td></tr>
<tr><td>DINAMICA</td><td>ELEVATA DEFAULT</td><td>#3 DEFAULT</td></tr>
<tr><td>SCH.(NERO)</td><td>ALTA LUMIN-1 DEFAULT</td><td>#4 DEFAULT</td></tr>
<tr><td>SCH.(VERDE)</td><td>ALTA LUMIN-2 DEFAULT</td><td>#4 DEFAULT</td></tr>
<tr><td>SCHER.BIANCO</td><td>MEDIA DEFAULT</td><td>#5 DEFAULT</td></tr>
</table>
• Quando la combinazione tra GAMMA e TEMP. COL. differisce dal modo precedentemente assegnato sopra, il display sul menu per MODO IMMAG. è “PERS.”. Riferirsi agli articoli GAMMA (📖26) e TEMP. COL. (📖27) del menu FOTO.
• Quando questa funzione viene eseguita, potrebbe comparire una linea estranea.</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

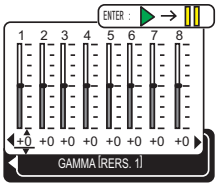
Menu FACILE (continua)

Voce	Descrizione
LUMIN.	Regolare la luminosità usando i tasti ◄/►. Riferirsi alla descrizione di LUMIN. nel menu FOTO. (📖*26*)
CONTRASTO	Regolare il colore usando i tasti ◄/►. Riferirsi alla descrizione di COLORE nel menu FOTO. (📖*26*)
COLORE	Regolare il colore usando i tasti ◄/►. Riferirsi alla descrizione di COLORE nel menu FOTO. (📖*27*)
CHIARI	Regolare i chiari usando i tasti ◄/►. Riferirsi alla descrizione di CHIARI nel menu FOTO. (📖*27*)
NITIDEZZA	Regolare la nitidezza usando i tasti ◄/►. Riferirsi alla descrizione di NITIDEZZA nel menu FOTO. (📖*27*)
SILENZIOSO	Usando i tasti ◄/► si attiva/disattiva il modo silenzioso. Riferirsi alla descrizione di SILENZIOSO nel menu IMPOSTA. (📖*36*)
SPECCHIO	Usando i tasti ◄/► si cambia il modo per lo stato specchio. Riferirsi alla descrizione di SPECCHIO nel menu IMPOSTA. (📖*36*)
RESET	Operando questa voce si reimpostano tutte le voci di MENU FACILE con l'esclusione di TEMPO FILTRO e LINGUA. Si visualizza un dialogo per la verifica. Selezionando RESET usando il tasto ▲, si opera la reimpostazione.
TEMPO FILTRO	Eseguendo questa voce si reimposta il tempo del filtro che conteggia il tempo d'uso del filtro dell'aria. Si visualizza un dialogo per la verifica. Selezionando RESET usando il tasto ▲, si opera la reimpostazione. Riferirsi a TEMPO FILTRO nel menu OPZ.. (📖*43*)
LINGUA	Usando i tasti ◄/► si cambia la lingua del display. Riferirsi alla voce LINGUA nel menu SCHERMO. (📖*38*)
Andare al Menu avanzato...	Selezionare "Andare al Menu avanzato..." sul menu, e premere ► o il tasto ENTER per usare i menu di FOTO, IMMAGINE, IMMET, IMPOSTA, AUDIO, SCHERMO, OPZ., o RETE.

Menu FOTO

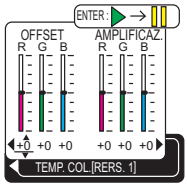
Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu FOTO.

Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

Voce	Descrizione
LUMIN.	Regolare la luminosità usando i tasti▲/▼. Chiaro ⇔ Scuro
CONTRASTO	Regolare il contrasto usando i tasti▲/▼. Forte ⇔ Debole
GAMMA	Selezionare un modo gamma usando i tasti ▲/▼. #1 DEFAULT ⇔ #1 PERS. ⇔ #2 DEFAULT ⇔ #2 PERS. ⇔ #3 DEFAULT ⇕ ⇕ #5 PERS. ⇔ #5 DEFAULT ⇔ #4 PERS. ⇔ #4 DEFAULT ⇔ #3 PERS. **Per regolare PERS.** Selezionando un modo il cui nome include PERS. e quindi premendo il tasto ► o il tasto ENTER, si visualizza un dialogo per aiutarvi nella regolazione del modo. Questa funzione è utile quando si desidera cambiare la luminosità di un tono particolare.  Scegliere una voce usando i tasti ◄/► e regolare il livello usando i tasti ▲/▼. Premendo il tasto ENTER si può visualizzare un modello test per controllare l'effetto della regolazione. Tutte le volte che si preme il tasto ENTER il modello cambia come di seguito. Senza modello ⇨ Scala grigio (9 fasi) Rampa ⇨ Scala grigio (15 fasi) Le otto barre equalizzanti corrispondono a otto toni del modello test, ad eccezione del più scuro nella parte finale sinistra. Se si desidera regolare il 2° tono dalla parte finale sinistra sul modello test (Scala di grigi a 9 fasi), usare la barra di regolazione equalizzante "1". Il tono più scuro nella parte finale sinistra del modello test non può essere controllato da nessuna delle barre di regolazione equalizzante. • Quando si esegue questa funzione, potrebbero apparire delle linee o altro tipo di distorsione.

(continua alla pagina seguente)

Menu FOTO (continua)

Voce	Descrizione
TEMP. COL.	Selezionare una temperatura di colore usando i tasti ▲/▼. ⇨ ELEVATA DEFAULT ⇔ ELEVATA PERS. ⇔ MEDIA DEFAULT ⇔ MEDIA PERS. ⇦ BASSA DEFAULT ⇔ BASSA PERS. ⇔ ALTA LUMIN-1 DEFAULT ⇔ ALTA LUMIN-1 PERS. ⇦ ALTA LUMIN-2 DEFAULT ⇔ ALTA LUMIN-2 PERS. ⇦ **Per regolare PERS.** Selezionando un modo il cui nome include PERS. e quindi premendo il tasto ► o il tasto ENTER, si visualizza un dialogo per aiutarvi nella regolazione OFFSET e AMPLIFICAZ. del modo selezionato.  Le regolazioni OFFSET cambiano l'intensità del colore in tutti i toni del modello test. Le regolazioni AMPLIFICAZ. interessano principalmente l'intensità del colore nei toni più luminosi del modello test. Scegliere una voce usando i tasti ◄/► e regolare il livello usando i tasti ▲/▼. Premendo il tasto ENTER si può visualizzare un modello test per controllare l'effetto della regolazione. Tutte le volte che si preme il tasto ENTER il modello cambia come di seguito. Senza modello ⇨ Scala grigio (9 fasi) ⇦ ⇦ Rampa ⇨ Scala grigio (15 fasi) • Quando si esegue questa funzione, potrebbero apparire delle linee o altro tipo di distorsione.
COLORE	Regolare il colore usando i tasti ▲/▼. : Forte ⇔ Debole • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video o video componente.
CHIARI	Regolare i chiari usando i tasti ▲/▼. : Verdastro ⇔ Rossastro • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video o video componente.
NITIDEZZA	Regolare la nitidezza usando i tasti ▲/▼. : Forte ⇔ Debole • All'esecuzione della regolazione per un istante si potrebbe udire del rumore oppure notare uno sfarfallio sullo schermo. Ciò non indica tuttavia un malfunzionamento.

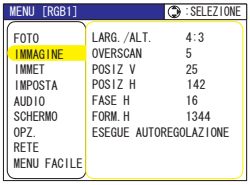
(continua alla pagina seguente)

Menu FOTO (continua)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>IRIS ATTIVO</td><td>Usando i tasti ▲/▼ del cursore cambia la modalità di controllo dinamico dell’iris.
PRESENTAZ. ⇔ TEATRO ⇔ SPEGNERE
<table>
<tr><th></th><th>Caratteristica</th></tr>
<tr><td>PRESENTAZ.</td><td>L’iris dinamico visualizza l’immagine di presentazione migliore per entrambi le scene luminose e scure.</td></tr>
<tr><td>TEATRO</td><td>L’iris dinamico visualizza l’immagine teatrale migliore per entrambi le scene luminose e scure.</td></tr>
<tr><td>SPEGNERE</td><td>L’iris dinamico è sempre aperto.</td></tr>
</table>
• La schermata potrebbe presentare tremolii quando vengono selezionate le modalità PRESENTAZ. o TEATRO. Se si verifica ciò, selezionare SPEGNERE.</td></tr>
<tr><td>MEMORIA</td><td>Questo proiettore ha 4 memorie per la regolazione dei dati (per tutte le voci del menu FOTO).
Selezionando una funzione usando i tasti ▲/▼ e premendo ► o il tasto ENTER si esegue ciascuna funzione.
CARICA 1 ⇔ CARICA 2 ⇔ CARICA 3 ⇔ CARICA 4
SALVA 4 ⇔SALVA 3 ⇔ SALVA 2 ⇔ SALVA 1
<u>CARICA1, CARICA2, CARICA3, CARICA4</u>
Eseguendo una funzione CARICA, si caricano i dati dalla memoria associata con il numero incluso nel nome della funzione, e l’immagine si regola automaticamente a seconda dei dati.
• Le funzioni CARICA di cui la memoria associata non ha nessun dato vengono saltate.
• Ricordare che la condizione regolata attualmente verrà persa caricando i dati. Se si desidera mantenere la regolazione attuale, salvarla prima di eseguire una funzione CARICA.
• All’atto del caricamento dei dati potrebbe presentarsi qualche disturbo e lo schermo potrebbe tremolare per un attimo. Ciò non indica tuttavia malfunzionamento.
• Le funzioni CARICA possono essere eseguite anche dal tasto MEMORIA che può essere impostato dalla voce TASTO PERS. nel menu OPZ. (🕮44).
<u>SALVA1, SALVA2, SALVA3, SALVA4</u>
Eseguendo una funzione SALVA, si salvano i dati attuali di regolazione nella memoria associata con il numero incluso nel nome della funzione.
• Ricordare che i dati attuali essendo salvati nella memoria verranno persi salvando dei nuovi dati nella memoria.</td></tr>
</table>

Menu IMMAGINE

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu IMMAGINE.
Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.



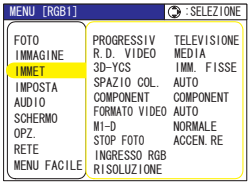
Voce	Descrizione
LARG./ALT.	Usando i tasti ◄/► spostare il modo di rapporto larghezza/altezza. **Per un segnale RGB** NORMALE ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ PICCOLO **Per un segnale M1-D** NORMALE ⇔ 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PICCOLO **Per un segnale Video, S-video o Video component** 4:3 ⇔ 16:9 ⇔ 14:9 ⇔ PICCOLO **In assenza di segnale** 4:3 (fisso) • Il modo NORMALE mantiene il rapporto larghezza/lunghezza originale del segnale.
OVERSCAN	Regolare il rapporto over scan usando i tasti ▲/▼. : Grande (Riduce l'immagine) ⇔ Piccolo (Ingrandisce l'immagine) • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale video, s-video e video componente. • Quando questa regolazione è troppo grande, possono apparire certe degradazioni nell'area della cornice della foto. In questo caso regolare in piccolo.
POSIZ V	Regolare la posizione verticale usando i tasti ▲/▼. : Su ⇔ Giù • La regolazione eccessiva della posizione verticale potrebbe causare la visualizzazione di rumore sullo schermo. In tal caso è necessario resettare la posizione verticale all'impostazione di default. La pressione del tasto RESET mentre è selezionato POSIZ V determina il ritorno di POSIZ V stesso all'impostazione di default. • Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, s video o video component di 525i (480i) o 625i (576i), la gamma di questa regolazione dipende dall'impostazione di OVERSCAN (📖***sopra***). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.
POSIZ H	Regolare la posizione orizzontale usando i tasti ▲/▼. : Sinistra ⇔ Destra • La regolazione eccessiva della posizione orizzontale potrebbe causare la visualizzazione di rumore sullo schermo. In tal caso è necessario resettare la posizione orizzontale all'impostazione di default. La pressione del tasto RESET mentre è selezionato POSIZ H determina il ritorno di POSIZ H stesso all'impostazione di default. • Quando questa funzione viene eseguita su un segnale video, s video o video component di 525i (480i) o 625i (576i), la gamma di questa regolazione dipende dall'impostazione di OVERSCAN (📖***sopra***). Non è possibile eseguire la regolazione quando OVERSCAN è impostato a 10.

(continua alla pagina seguente)

Menu IMMAGINE (continua)

Voce	Descrizione
FASE H	Regolare la fase orizzontale per eliminare il tremolio usando i tasti ▲/▼. : Destra ⇔ Sinistra • Questa voce può essere selezionata solo per un segnale RGB o un segnale video component. (eccetto 525i (480i), 625i (576i), SCART RGB)
FORM. H	Regolare il formato orizzontale usando i tasti ▲/▼. : Grande ⇔ Piccolo • Questa voce può essere selezionata solo con il segnale RGB. • Quando questa regolazione è eccessiva la foto può non visualizzarsi correttamente. In questo caso reimpostare la regolazione premendo il tasto RESET durante l'operazione.
ESEGUE AUTOREGOLAZIONE	Selezionando questa voce si opera la caratteristica della regolazione automatica. **Per un segnale RGB** La posizione verticale, la posizione orizzontale, la fase orizzontale, il rapporto di aspetto e la dimensione orizzontale saranno automaticamente regolati. E il rapporto larghezza/altezza verrà automaticamente impostato al suo valore di default. Assicurarsi che la finestra applicativa sia impostata sulla dimensione massima prima di tentare di usare questa funzione. Una immagine scura potrebbe non essere ancora regolata correttamente. Usare uno schermo luminoso durante la regolazione. **Per un segnale M1-D** Il rapporto di larghezza/lunghezza verrà regolato automaticamente all'impostazione predefinita. **Per un segnale Video o S-video** Il formato video più adatto per il corrispondente segnale d'ingresso verrà selezionato automaticamente. • Questa funzione è disponibile solo quando AUTO è selezionato alla voce "FORMATO VIDEO" del menu IMMET. Per un segnale video component il tipo di segnale viene identificato automaticamente indipendentemente da questa funzione. **Per un segnale Video, S-video o Video component** La posizione verticale, la posizione orizzontale e il rapporto larghezza/altezza verranno regolati automaticamente all'impostazione di default. **Per un segnale Video component** La fase di sincronizzazione orizzontale verrà regolata automaticamente all'impostazione di default. • L'operazione di regolazione automatica richiede circa 10 secondi. Si prega di notare che con alcuni segnali può non funzionare correttamente.

Menu IMMET



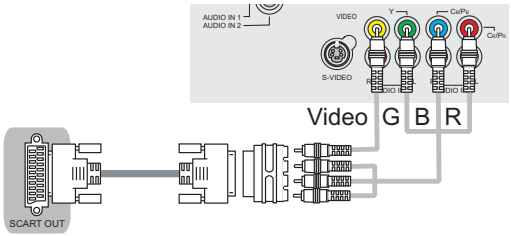
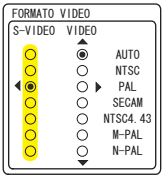
Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu IMMET.

Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

Voce	Descrizione
PROGRESSIVE	Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo di progressione. TELEVISIONE ⇔ GIRI UN FILM ⇔ SPEGNERE • Questa funzione è operativa solo con un segnale interlacciato di un ingresso VIDEO, un ingresso S-VIDEO o ingresso COMPONENT VIDEO del segnale 525i (480i), 625i (576i) o 1125i (1080i). • Quando viene selezionato TELEVISIONE o GIRI UN FILM, l'immagine dello schermo diviene più incisiva. Il modo GIRI UN FILM è adattabile al sistema 2-3 Pull-Down per la conversione. Tuttavia questo potrebbe causare determinati difetti (per esempio la presenza di una linea seghettata) dell'immagine al movimento veloce di un oggetto. In questo caso selezionare SPEGNERE, sebbene l'immagine dello schermo possa perdere in incisività.
R.D. VIDEO	Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo di riduzione del disturbo. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA • Questa funzione si esegue solo ad un ingresso VIDEO, S-VIDEO o VIDEO COMPONENT del segnale 525i (480i), 625i (576i), o 1125i (1080i). • Quando si utilizza la funzione in modo eccessivo, essa può causare una certadegradazione dell'immagine.
3D-YCS	Usando i tasti ▲/▼ si cambia il modo 3D-YCS. IMM. FISSE ⇔ CINEMA ⇔ SPEGNERE • Questa funzione viene eseguita solo ad un ingresso VIDEO di NTSC e PAL. • CINEMA è il modo per le immagini con molti movimenti, simili ai filmati, e IMM. FISSE è il modo per le immagini con pochi movimenti o immagini completamente ferme, come le diapositive.
SPAZIO COL.	Selezionare in modo spazio colore usando i tasti ▲/▼. AUTO ⇔ RGB ⇔ SMPTE240 ⇔ REC709 ⇔ REC601 • Questa voce è selezionabile solamente per i segnali RGB o video component (eccetto 525i (480i), 625i (576i), SCART RGB). • Il modo AUTO seleziona automaticamente il modo migliore. • Con alcuni tipi di segnale la funzione AUTO potrebbe non operare correttamente. In tal caso, in luogo di AUTO si suggerisce di selezionare un modo più adatto.

(continua alla pagina seguente)

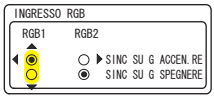
Menu IMMET (continua)

Voce	Descrizione
COMPONENT	Usando i tasti ▲/▼ si commuta la funzione della porta COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). COMPONENT ⇔ SCART RGB Quando viene selezionato SCART RGB, le porte COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R) e VIDEO opereranno come una porta SCART RGB. Un adattatore SCART o un cavo SCART viene richiesto per un ingresso SCART RGB al proiettore. Per dettagli, contattare il vostro rivenditore. 
FORMATO VIDEO	Impostare il formato video per la porta s-video e la porta video. (1) Usare i tasti ◄/► per selezionare la porta d'ingresso. (2) Usando i tast ▲/▼ si cambia il modo per il formato video. AUTO ⇔ NTSC ⇔ PAL ⇔ SECAM ⇔ N-PAL ⇔ M-PAL ⇔ NTSC4.43 ⇔  • Questa voce si esegue solo da un segnale video dalla porta VIDEO o dalla porta S-VIDEO. • Il modo AUTO seleziona automaticamente il modo migliore. • L'operazione AUTO può non operare bene con alcuni segnali. Se la foto è instabile (es. Foto irregolare, mancanza di colore) selezionare il modo a seconda del segnale input.
M1-D	Usando i tasti ▲/▼ del cursore si cambia il modo del segnale M1-D NORMALE ⇔ POTENZIATO | | Caratteristica | | NORMALE | Adatto per i segnali DVD (16-235) | | POTENZIATO | Adatto per i segnali VGA (0-255) | • Se il contrasto dell'immagine sullo schermo è troppo forte o troppo debole, provare a ricercare un modo più adatto.

(continua alla pagina seguente)

Menu IMMET (continua)

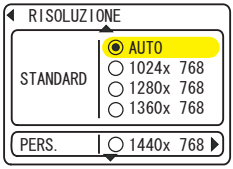
Voce	Descrizione
STOP FOTO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di stop foto. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Questa voce opera soltanto con i segnali RGB di frequenza verticale da 50 a 60 Hz. • Quando si seleziona l'opzione ACCEN.RE, le immagini in movimento vengono visualizzate in modo più regolare. • Questa funzione può causare una certa degradazione dell' immagine. In tal caso, selezionare l'opzione SPEGNERE.
INGRESSO RGB	Impostare il tipo di segnale d'ingresso RGB per il porta RGB. (1) Usare i tasti ◄/► per selezionare il porta RGB da impostare. RGB1 ⇔ RGB2 (2) Usare i tasti ▲/▼ per selezionare il tipo di segnale d'ingresso RGB. SINC ON G ACCEN.RE ⇔ SINC ON G SPEGNERE • Selezionando SYNC ON G ON si attiva il modo SYNC SU G. Il modo SYNC SU G permette la ricezione di un segnale sincronizzato su G. • Nel modo SYNC SU G, l'immagine potrebbe risultare distorta con determinati tipi di segnali in ingresso. In tal caso, rimuovere il connettore del segnale in maniera che non venga ricevuto nessun segnale e disattivare il modo SYNC SU G, e quindi riconnettere il segnale.



(continua alla pagina seguente)

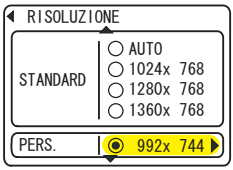
Menu IMMET (continua)

Voce	Descrizione
RISOLUZIONE	Su questo proiettore è possibile impostare la risoluzione per i segnali d'ingresso RGB1 e RGB2. (1) Nel menu IMMET. usando i tasti cursore ▲/▼ selezionare RISOLUZIONE e premere il tasto ►. Verrà visualizzato il menu RISOLUZIONE. (2) Nel menu RISOLUZIONE, usando i tasti cursore ▲/▼visualizzare. Selezionando AUTO si imposterà una risoluzione più appropriata al segnale d' ingresso. (3) Premendo il tasto ► o ENTER quando si seleziona una risoluzione STANDARD, verranno regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, la fase di clock e il formato orizzontale, ed inoltre verrà selezionato automaticamente un rapporto larghezza/altezza. Sarà visualizzato il dialogo INFO (🕮46). (4) Per impostare una risoluzione personalizzata, usare i tasti cursore ▲/▼ per selezionare PERS. e visualizzare il dialogo RISOLUZIONE PERS.. Usando i tasti cursore ▲/▼/◄/►, impostare le risoluzioni orizzontale (ORIZZ.) e verticale (VERT.). Tuttavia non tutte le risoluzioni sono garantite. (5) Per salvare l'impostazione posizionare il cursore sulla cifra all'estrema destra e premere il tasto cursore ►. Verranno regolate automaticamente le posizioni orizzontale e verticale, la fase clock e il formato orizzontale, ed inoltre verrà selezionato automaticamente un rapporto larghezza/altezza. Dopo che è stato visualizzato il dialogo INFO (🕮46) per circa 0 secondi, la schermata ritornerà alla visualizzazione del menu RISOLUZIONE che visualizza la risoluzione cambiata. (6) Per ritornare indietro alla risoluzione precedente senza salvare i cambiamenti, posizionare il cursore sulla cifra all'estrema sinistra e premere il tasto ◄. Lo schermo ritornerà quindi al menu RISOLUZIONE visualizzando la risoluzione precedente. • Per alcune immagini, questa funzione potrebbe non operare correttamente.

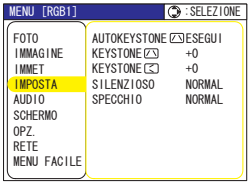


MENU RISOLUZIONE

DIALOGO RISOLUZIONE PERS.



Menu IMPOSTA



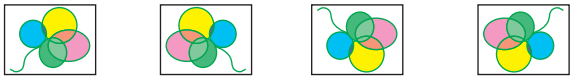
Dal menu IMPOSTA, è possibile accedere alle voci indicate nella tabella riportata qui sotto.

Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

Voce	Descrizione
ESEGUI AUTOKEYSTONE	Selezionando questa voce si esegue la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone. Il proiettore corregge automaticamente la distorsione keystone verticale dovuta all'angolo di impostazione (in avanti/indietro). Questa funzione verrà eseguita solo una volta quando è selezionata nel Menu. Quando l' inclinazione del proiettore viene modificata, eseguire di nuovo questa funzione. • La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando si selezionano le opzioni INVERS.V o INVERS.H&V sotto la voce SPECCHIO nel menu IMPOSTA, se lo schermo del proiettore è inclinato o angolato verso il basso, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando la regolazione dello zoom viene impostata sul lato TELE (messa a fuoco teleobiettivo), questa funzione potrebbe risultare eccessiva. Nei limiti del possibile, si consiglia di utilizzare questa funzione con lo zoom impostato completamente su PAN. (messa a fuoco grandangolo). • Quando il proiettore è collocato a livello (circa ±3°), questa funzione potrebbe non operare. • Quando il proiettore è inclinato a quasi ±30 gradi o più, questa funzione potrebbe non operare bene. • Quando lo spostamento verticale dell'obiettivo non è impostato completamente verso l'alto (non impostato completamente verso il basso solo per l'obiettivo di tipo di FL-601 opzionale (🕮45)), questa funzione potrebbe non operare bene. • Quando lo spostamento orizzontale dell'obiettivo non è impostato al centro, questa funzione potrebbe non operare bene. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento (🕮51)
KEYSTONE	Usando i tasti ▲/▼ si corregge la distorsione verticale keystone. Restringere la parte superiore dell'immagine ⇔ Restringere la parte inferiore dell'immagine • La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando lo spostamento verticale dell'obiettivo non è impostato completamente verso l'alto (non impostato completamente verso il basso solo per l'obiettivo di tipo di FL-601 opzionale (🕮45)), questa funzione potrebbe non operare bene. • Quando lo spostamento orizzontale dell'obiettivo non è impostato al centro, questa funzione potrebbe non operare bene. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento (🕮51).
KEYSTONE	Usando i tasti ▲/▼ si corregge la distorsione orizzontale keystone. Restringere la parte destra dell'immagine ⇔ Restringere la parte sinistra dell'immagine • La gamma di regolazione di questa funzione varia tra gli ingressi. Per alcuni ingressi, questa funzione potrebbe non operare correttamente. • Quando lo spostamento orizzontale dell'obiettivo non è impostato al centro, questa funzione potrebbe non operare bene. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento (🕮51).

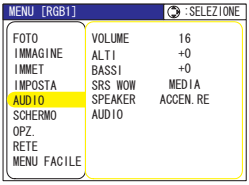
(continua alla pagina seguente)

Menu IMPOSTA (continua)

Voce	Descrizione
SILENZIOSO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva il modo silenzioso. NORMALE ⇔ SILENZIOSO • Quando si seleziona SILENZIOSO il rumore acustico e la luminosità dello schermo si riducono.
SPECCHIO	Selezionare uno stato specchio usando i tasti ▲/▼.  NORMALE ⇔ INVERS.H ⇔ INVERS.V ⇔ INVERS. HeV Se la funzione Rilev. Spostamento è ACCEN.RE e lo stato SPECCHIO viene cambiato, verrà visualizzato Allarme Rilev. Spostamento (📖*51*) quando il proiettore viene riavviato dopo lo spegnimento.

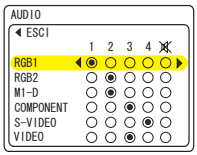
Menu AUDIO

Le voci elencate nella tabella riportata sotto possono essere eseguite con il menu AUDIO.
Selezionare una voce usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o sul telecomando, e quindi premere il tasto cursore ► sul proiettore o sul telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando per eseguirla. Quindi operare come riferito nella tabella seguente.



NOTA • Il suono emesso dall'altoparlante potrebbe risultare distorto o l'involucro potrebbe tremolare qualora il volume sia troppo elevato o i toni acuti/bassi siano enfatizzati, oppure sia attivato l'effetto WOW. In tal caso, ridurre il volume, diminuire i bassi/acuti oppure ridurre l'effetto WOW.

Voce	Descrizione
VOLUME	Usando i tasti ▲/▼ si regola il volume. Alto ⇔ Basso
ALTI	Usando i tasti ▲/▼ si regola il livello dei toni acuti. Alto ⇔ Basso
BASSI	Usando i tasti ▲/▼ si regola il livello dei toni bassi. Alto ⇔ Basso
SRS WOW	Usando i tasti ▲/▼ si commuta al modo SRS WOW. ALTA ⇔ MEDIA ⇔ BASSA • La tecnologia SRS WOW™ realizza ciò fornendo un'immagine audio tridimensionale panoramica che estende il campo sonoro in entrambi i piani orizzontale e verticale, e riduce bene il responso dei bassi percepito oltre le limitazioni della bassa frequenza dei driver. La sua regolazione dipende dalle preferenze dell'utente.
SPEAKER	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/disattiva la funzione di altoparlante. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Quando è selezionato ACCEN.RE è in uso l'altoparlante incorporato.
AUDIO	Assegna le porte audio. (1) Scegliere una porta d'ingresso di immagini usando i tasti ▲/▼. ⇔ RGB1 ⇔ RGB2 ⇔ M1-D ⇔ VIDEO ⇔ S-VIDEO ⇔ COMPONENT (2) Selezionare la porta audio da interconnettere con la porta d'ingresso usando i tasti ◄/►. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 🔇 • Quando 🔇 è selezionato per una porta d'ingresso, nessuna delle porte audio è operativa con l'interconnessione con la porta d'ingresso, e vengono disattivate tutte le voci del menu AUDIO.



Menu SCHERMO

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu SCHERMO.

Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>LINGUA</td><td>Usando i tasti ▲/▼ si cambia la lingua dell’OSD (On Screen Display).
ENGLISH ⇔ FRANÇAIS ⇔ DEUTSCH ⇔ ESPAÑOL ⇔ ITALIANO
NORSK ⇔ NEDERLANDS ⇔ PORTUGUÊS ⇔ 日本語
简体中文⇔繁體中文⇔ 한글 ⇔ SVENSKA ⇔ РУССКИЙ
SUOMI ⇔ POLSKI ⇔ TÜRKÇE</td></tr>
<tr><td>POS. MENU</td><td>Regolare la posizione del menu usando i tasti ▲/▼/◄/►. :
Per uscire dall’operazione, premere il tasto MENU sul telecomando oppure non eseguire nessuna operazione per circa 10 secondi.</td></tr>
<tr><td>SP.VUOTO</td><td>Selezionare un tipo di schermo SP.VUOTO usando i tasti ▲/▼.
Lo schermo vuoto è lo schermo per la temporanea configurazione in bianco (📖22). Si visualizza premendo il tasto SP.VUOTO sul telecomando.
Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ BLU ⇔ BIANCO ⇔ NERO
<table>
<tr><th></th><th>Caratteristica</th></tr>
<tr><td>Schermata</td><td>Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📖40).</td></tr>
<tr><td>ORIGINALE</td><td>Schermo preregolato come schermo standard.</td></tr>
<tr><td>BLUE, BIANCO, NERO</td><td>Schermi semplici in ciascun colore.</td></tr>
</table>
• Per evitare la permanenza di un’immagine residua, lo schermo Schermata o ORIGINALE cambierà allo schermo nero dopo alcuni minuti.</td></tr>
</table>

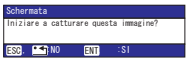
(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>AVVIARE</td><td>Con i tasti ▲/▼ si commuta sul modo dello schermo di avvio.
Lo schermo AVVIARE è lo schermo che si visualizza quando non si rileva nessun segnale o un segnale non adatto.
Schermata ⇔ ORIGINALE ⇔ SPEGNERE
<table>
<tr><th></th><th>Caratteristica</th></tr>
<tr><td>Schermata</td><td>Schermo può essere registrato dalla voce Schermata (📖40).</td></tr>
<tr><td>ORIGINALE</td><td>Schermo preregolato come schermo standard.</td></tr>
<tr><td>SPEGNERE</td><td>Schermo semplice nero.</td></tr>
</table>
• Per evitare la permanenza di un’immagine residua, lo schermo Schermata o ORIGINALE cambierà allo schermo SP.VUOTO (📖38) dopo alcuni minuti. Se anche lo schermo SP.VUOTO è Schermata o ORIGINALE, lo schermo semplice nero viene usato al suo posto.
• Quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (📖48), l’opzione AVVIARE è fissata a Schermata.</td></tr>
</table>

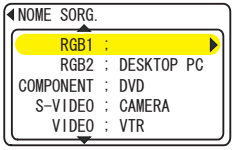
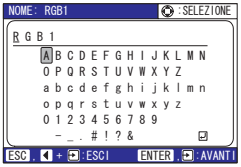
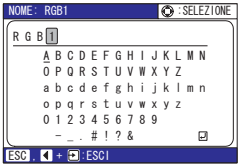
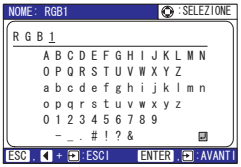
(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

Voce	Descrizione
Schermata	Questa voce vi consente di catturare un'immagine per utilizzarla come immagine di Schermata per lo schermo SP.VUOTO e schermo AVVIARE. Visualizzare l'immagine che si desidera catturare prima di eseguire la procedura seguente. 1. Selezionando questa voce si visualizza un dialogo intitolato "Schermata". Vi sarà richiesto se si desidera avviare la cattura di un'immagine dallo schermo attuale.  Attendere che l'immagine in oggetto venga visualizzata e quindi premere il tasto ENTER sul telecomando quando l'immagine viene visualizzata. L'immagine verrà congelata ed apparirà la cornice per la cattura. Per interrompere l'esecuzione, premere il tasto RESET o ESC sul telecomando. 2. L'uso dei tasti ▲/▼/◄/► regola la posizione della cornice. Spostare la cornice alla posizione dell' immagine che si desidera usare. Con alcuni segnali d'ingresso potrebbe non essere possibile spostare il riquadro. Per iniziare la registrazione, premere il tasto ENTER sul telecomando. Per ripristinare lo schermo e ritornare al dialogo precedente, premere il tasto RESET o ESC sul telecomando. La registrazione richiede alcuni minuti. Quando la registrazione è terminata, lo schermo registrato e il seguente messaggio vengono visualizzati per alcuni secondi: **"La registrazione di Schermata è terminata."** Se si verifica un errore, viene visualizzato il seguente messaggio: **"Si è verificato un errore di cattura. Riprovare."** • Questa voce non può essere selezionata per un segnale M1-D. • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato alla voce Bl.Schermata (📖***sotto***). • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (📖***48***).
Bl.Schermata	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione Bl.Schermata. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE non si può operare la voce Schermata. Usare questa funzione per proteggere l'attuale Schermata. • Questa funzione non può essere selezionata quando ACCEN.RE è selezionato per PASSWORD Schermata della voce SICUREZZA nel menu OPZ. (📖***48***).

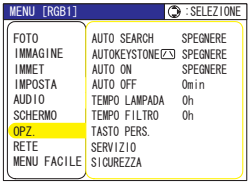
(continua alla pagina seguente)

Menu SCHERMO (continua)

Voce	Descrizione
MESSAGGIO	Usando i tasti ▲/▼ si attiva/si disattiva la funzione di messaggio. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE operano i seguenti messaggi. “AUTO IN CORSO” durante la regolazione automatica “NESSUN INGRESSO RIV. ” “SINCRON. FUORI GAMMA” “Ricerca….” ricerca di un segnale d’ingresso “Rilevamento….” quando un segnale d’ingresso è rilevato Cambiando l’indicazione del segnale d’ingresso Cambiando l’indicazione del rapporto larghezza/altezza Cambiando l’indicazione MODO IMMAG Cambiando l’indicazione IRIS ATTIVO Cambiando l’indicazione MEMORIA L’indicazione di “FISSA” e di “||” durante il blocco della visualizzazione sullo schermo premendo il tasto FREEZE. • Quando si seleziona SPEGNERE è opportuno ricordare se l'immagine appare bloccata. Il bloccaggio dell'immagine non va inteso come un malfunzionamento del proiettore (📖*21*).
NOME SORG.	Ciascun porta d’ingresso di questo proiettore può essere denominato. (1) Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SCHERMO per selezionare NOME SORG. e quindi premere il tasto ►. Verrà visualizzato il menu NOME SORG..  (2) Usare i tasti ▲/▼ sul menu NOME SORG. Per selezionare la porta da nominare e quindi premere il tasto ►. Il lato destro del menu rimane vuoto finché non viene specificato un nome. Verrà visualizzato il dialogo NOME SORG.  (3) Il nome corrente verrà visualizzato sulla prima riga. Usare i tasti cursore ◄/►/▲/▼ e il tasto ENTER o INPUT per selezionare ed inserire i caratteri. Il tasto RESET può essere usato per cancellare un carattere alla volta. Il nome può avere fino ad un massimo di 16 caratteri.  (4) Per cambiare un carattere già inserito, premere il tasto ▲ mentre il cursore si trova sulla riga [A-N] per spostarlo al nome visualizzato sulla prima riga, e quindi usare i tasti ◄/► per selezionare il carattere che si desidera cambiare. Una volta che si è selezionato un carattere nel nome, usare il tasto ▼ per riportare il cursore in basso all’area di immissione caratteri per selezionare e inserire i caratteri come descritto sopra.  (5) Quando si è terminato di inserire il testo, selezionare ↵ e premere i tasti ENTER o INPUT. Per ritornare al nome precedente senza salvare le modifiche, premere il tasto ESC oppure i tasti ◄ e INPUT simultaneamente.

Menu OPZ.

Le voci elencate nella tavola sotto possono essere eseguite con il menu OPZ. Per avanzare selezionare una voce usando i tasti ▲/▼ sul proiettore o sul telecomando e premere il tasto ► sul proiettore o sul telecomando, o il tasto ENTER sul telecomando, escluse le voci TEMPO LAMPADA e TEMPO FILTRO. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.



Voce	Descrizione
AUTO SEARCH	Usando i tasti ▲/▼ si attiva o si disattiva la funzione di ricerca automatica del segnale. ACCEN.RE⇔ SPEGNERE Quando si seleziona ACCEN.RE, nel caso di non rilevamento di segnale, automaticamente gira ciclicamente per le porte d'ingresso nell'ordine seguente. La ricerca si avvia dalla porta attuale. Quando viene trovato un ingresso, il proiettore cessa la ricerca e visualizzerà l'immagine. RGB 1 ⇨ RGB 2 ⇨ M1-D ⇨ COMPONENT ⇨ S-VIDEO ⇨ VIDEO
AUTOKEYSTONE /\	Usando i tasti cursore ▲/▼ si attiva/disattiva la funzione di correzione automatica keystone. ACCEN.RE⇔ SPEGNERE ACCEN.RE : La correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone verrà eseguita ogniqualvolta si cambia l'inclinazione del proiettore. SPEGNERE : Questa funzione è disabilitata. Si prega di eseguire ESEGUI AUTOKEYSTONE /\ nel menu IMPOSTA per la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone. • Quando il proiettore è sospeso al soffitto questa funzione non opererà correttamente, in tal caso selezionare SPEGNERE. • Questa funzione non sarà disponibile quando è attivata la funzione Rilev. Spostamento (🕮51).
AUTO ON	Usando i tasti cursore ▲/▼ si attiva/disattiva la funzione AUTO ON. ACCEN.RE⇔ SPEGNERE Quando AUTO ON è impostato a ACCEN.RE, la lampada del proiettore si accenderà automaticamente solo se il proiettore viene acceso tramite l'interruttore di alimentazione, e se l'ultima volta l'alimentazione è stata spenta tramite l'interruttore di alimentazione. • Dopo aver acceso la lampada con la funzione AUTO ON, se non viene rilevato nessun ingresso o operazione per circa 30 minuti, il proiettore si spegne, anche se la funzione AUTO OFF è disabilitata (🕮43).

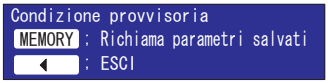
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
AUTO OFF	Usando i tasti ▲/▼ si regola il tempo fino al conteggio automatico per lo spegnimento del proiettore. Lungo (max. 99 minuti) ⇔ Breve (min. 0 minuti = SPEGNERE) Quando il tempo è impostato su 0, il proiettore non si spegnerà automaticamente. Quando il tempo è impostato da 1 a 99, e quando il tempo trascorso senza nessun segnale, o con un segnale non idoneo, raggiunge il tempo impostato, la lampada del proiettore si disattiverà. Se viene premuto uno dei tasti di cui il proiettore ed il telecomando sono provvisti, o uno dei comandi (tranne i comandi di acquisizione) viene trasmesso dalla porta CONTROL durante il tempo corrispondente, il proiettore non si disattiverà. Si prega di riferirsi alla sezione “Spegnimento” (🕮16).
TEMPO LAMPADA	Il tempo lampada si riferisce al tempo conteggiato dopo l’ultima reimpostazione. Viene esposto nel menu OPZ. quale tempo d’uso della lampada. Premendo il tasto RESET sul telecomando o il tasto ► del proiettore per circa 3 secondi si visualizza una finestra di dialogo.Per reimpostare il tempo lampada, selezionare RESET usando il tasto ▲. RESET ⇦ CANCELLAR • Al fine di ottenere indicazioni corrette sulla lampada si raccomanda di resettarne il tempo solamente dopo averla sostituita. • Vedere la sezione “Lampada” (🕮56, 57) per la sostituzione della lampada.
TEMPO FILTRO	Il tempo filtro si riferisce al tempo conteggiato dopo l’ultima reimpostazione. Viene esposto nel menu OPZ. quale tempo d’uso del filtro. Premendo il tasto RESET sul telecomando o il tasto ► del proiettore per circa 3 secondi si visualizza una finestra di dialogo. Per reimpostare il tempo filtro, selezionare RESET usando il tasto ▲. RESET ⇦ CANCELLAR • Al fine di ottenere indicazioni corrette sul filtro dell'aria si raccomanda di resettare la durata del filtro solamente dopo averlo pulito o sostituito. • Vedere la sezione “Filtro dell’aria” (🕮58, 59) per la cura del filtro dell’aria.

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
TASTO PERS.	Questa voce è per assegnare una delle seguenti funzioni al TASTO PERS. 1 e 2 sul telecomando. (📖*6*) Scegliere prima 1 o 2 sul menu TASTO PERS. utilizzando i tasti ◄/►. Quindi, usando i tasti ▲/▼ si imposta una delle seguenti funzioni al tasto selezionato. • RGB1: Imposta la porta a RGB1. • RGB2: Imposta la porta a RGB2. • M1-D: Imposta la porta a M1-D. • COMPONENT: Imposta la porta a COMPONENT (Y, C_B/P_B, C_R/P_R). • S-VIDEO: Imposta la porta a S-VIDEO. • VIDEO: Imposta la porta a VIDEO. • e-SHOT: Visualizza il menu e-SHOT (📖*54*). • INFO: Visualizza una finestra di dialogo IMMET-INFO (📖*46*). • AUTOKEYSTONE ESEGUI: Esegue la correzione automatica dell'effetto di distorsione keystone (📖*35*). • MEMORIA: Carica uno dei dati di regolazione in memoria (📖*28*). • Quando la regolazione attuale non è salvata in memoria, viene visualizzata una finestra di dialogo.  Se si desidera mantenere la regolazione attuale, si prega di premere il tasto ◄ per uscire. Altrimenti la condizione di regolazione attuale verrà persa caricando un dato. • MODO IMMAG. : Cambia il modo IMMAGINE (📖*24*). • RESET FILTR : Visualizza il dialogo di conferma di azzeramento del tempo filtro (📖*43*). • IRIS ATTIVO : Cambia il modo iris attivo. • VOLUME+: Aumenta il volume. • VOLUME-: Riduce il volume.
SERVIZIO	Selezionando questa voce si visualizza il menu SERVIZIO. Selezionare una voce usando i tasti ▲/▼ e premere il tasto ► o il tasto ENTER sul telecomando per avanzare. VEL. VENTOLA ⇔ AUTO REGOL. ⇔ RIFLESSO ⇔ MSG. FILTRO ⇔ TIPO LENTE ⇔ BLOCCO TASTI IMP. FABBRICA ⇔ INFO ⇔ FREQ. TELECOM. ⇔ RICEV. TELECOM. **VEL.VENTOLA** Usando i tasti ▲/▼ si cambia la velocità di rotazione della ventola di raffreddamento. ALTO è il modo per l'uso in montagna, ecc. Notare che il proiettore è più rumoroso quando si seleziona ALTO. ALTO ⇔ NORMALE

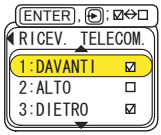
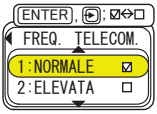
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SERVIZIO	**AUTO REGOL.** La pressione dei tasti ▲/▼ abilita/disabilita la regolazione automatica. Anche se selezionando SPEGNERE la funzione di regolazione automatica si disabilita, in funzione dell'impostazione di base selezionata si esegue automaticamente una regolazione provvisoria. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • A seconda delle condizioni, ad esempio quelle relative all'inserimento di immagini, al cavo dei segnali all'unità e alla zona circostante l'unità stessa, la regolazione automatica potrebbe non operare correttamente. In tal caso si suggerisce di selezionare SPEGNERE in modo da disabilitare la regolazione automatica stessa e di procedere quindi con la regolazione manuale. **RIFLESSO** 1. Selezionare un elemento colore del riflesso usando i tasti ◄/►. 2. Regolare l'elemento selezionato usando i tasti ▲/▼ per la scomparsa del riflesso. **MSG. FILTRO** Utilizzo del tasto ▼/▲ per impostare il timer dell'intervallo di visualizzazione del messaggio relativo alla pulizia del filtro dell'aria. 50h ⇔ 100h ⇔ 200h ⇔ 300h ⇔ SPEGNERE Dopo avere selezionato "50h", "100h", "200h" o "300h" nel menu, quando il timer raggiunge tale intervallo di tempo appare il messaggio "NOTA *** TRASCORSE DA ULTIMO CONTROLLO FILTRO". (🕮62) Selezionando "SPEGNERE" il messaggio relativo alla pulizia del filtro non appare. • Si suggerisce d'ispezionare periodicamente e quindi di pulire il filtro dell'aria senza necessariamente attendere la visualizzazione del messaggio. Se il filtro dell'aria si occlude a causa della polvere o di altri corpi estranei, la temperatura interna del proiettore aumenta causando malfunzionamenti all'apparecchio stesso oppure riducendone la vita operativa. • In linea di massima si raccomanda di selezionare "100h". In particolare, quando si seleziona "200h", "300h" o "SPEGNERE" si raccomanda di prestare attenzione all'ambiente di utilizzo del proiettore e alla condizione del filtro dell'aria. **TIPO LENTE** Selezionare il tipo di obiettivo attualmente in uso, utilizzando i tasti ▲/▼. 1 ⇔ 2 ⇔ 3 ⇔ 4 ⇔ 5 Selezionare uno di loro riferendosi a quanto segue. 1: per un obiettivo standard (Tipo NL-600) 2: per un obiettivo fisso a campo corto (Tipo FL-601) 3: per un obiettivo a campo corto (Tipo SL-602) 4: per un obiettivo a campo lungo (Tipo LL-603) 5: per un obiettivo a campo molto lungo (Tipo UL-604) • Questa impostazione ha influenza sulla distorsione keystone ecc. • Per informazioni sugli obiettivi opzionali, chiedere al vostro rivenditore.

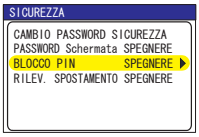
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SERVIZIO	**BLOCCO TASTI** La pressione di ▲/▼ attiva/disattiva la funzione di blocco dei tasti. Selezionando ACCEN.RE i tasti del proiettore non operano ad eccezione di STANDBY/ON. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE • Fare attenzione a non premere accidentalmente questi tasti. Questa funzione non ha alcun effetto sui tasti del telecomando. **RICEV. TELECOM.** (1) Selezionare un sensore remoto usando il tasto ▲/▼. 1:DAVANTI ⇔ 2:ALTO ⇔ 3:DIETRO (2) Commutarlo usando il tasto ENTER. ☐ (disattivato) ⇔ ☑ (attivato) • Un sensore non può essere disattivato se gli altri due sensori sono anch'essi disattivati. Almeno un sensore è sempre attivo.  **FREQ. TELECOM.** Usare i tasti cursore ▲/▼ per cambiare l'impostazione del sensore remoto del proiettore (📖*14*). 1:NORMALE⇔ 2:ELEVATA Le voci con un segno di spunto sono attivate. L'impostazione di fabbrica è per entrambi attivate 1:NORMALE e 2:ELEVATA. Se il telecomando non funziona correttamente, impostare questa funzione attivata solo per la voce 1 o per la voce 2, come viene descritto in Impostazioni del telecomando (📖*14*). Nessuna delle voci può essere disattivata contemporaneamente.  **INFO** Selezionando questa voce si visualizza un dialogo intitolato "INFO IMMET.". Espone le informazioni relative all'ingresso attuale. • Il messaggio "STOP FOTO" sta a significare che la funzione fermo-fotogramma è operante. • Il messaggio "SCART RGB" significa che la porta COMPONENT VIDEO è operante come una porta d'ingresso SCART RGB. Si prega di riferirsi alla voce COMPONENT nel menu IMMET (📖*32*). • Questa voce non può essere selezionata senza segnale e con sync out. **IMP. FABBRICA** La selezione di RESET usando il tasto ▲ esegue questa funzione. Con questa funzione, tutte le voci di tutti i menu ritorneranno collettivamente all'impostazione iniziale. Si fa notare che le voci TEMPO LAMPADA, TEMPO FILTRO, LINGUA e SICUREZZA non vengono ripristinate. RESET ⇦ CANCELLAR

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA	Questo proiettore è dotato di funzioni di sicurezza. Prima dell'uso delle funzioni di sicurezza si richiede la registrazione utente. Si prega di contattare il vostro rivenditore locale. **1. Uso delle funzioni di sicurezza** **1.1 nserimento della PASSWORD** 1.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu OPZ. per selezionare SICUREZZA, e quindi premere il tasto ►. Verrà visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD. La password dell' impostazione di fabbrica è **2400**. Questa password può essere cambiata (1.2 Cambio della PASSWORD). • Si raccomanda di cambiare la PASSWORD di impostazione di fabbrica il più presto possibile. DIALOGO INSERISCI PASSWORD 1.1-2 Usare i tasti cursore ▲/▼/◄/► per inserire la PASSWORD registrata. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD e premere il tasto cursore ► per visualizzare il menu SICUREZZA. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, verrà visualizzato di nuovo il dialogo INSERISCI PASSWORD. Se viene inserita per 3 volte la PASSWORD non corretta, il proiettore si disattiverà. Dopodiché il proiettore si disattiverà ogni volta che viene inserita una PASSWORD non corretta.  Menu SICUREZZA **1.2 Cambio della PASSWORD** 1.2-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare CAMBIO PASSWORD SICUREZZA, e quindi premere il tasto ► per visualizzare il dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD. DIALOGO INSERIRE NUOVA PASSWORD 1.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼/◄/► per inserire la nuova PASSWORD. 1.2-3 Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERIRE NUOVA PASSWORD, e quindi premere il tasto ► per visualizzare il dialogo REINS. NUOVA PASSWORD, inserire di nuovo la stessa password. DIALOGO REINS. NUOVA PASSWORD 1.2-4 Spremere il tasto ►, dopodiché verrà visualizzato il dialogo ANNOTARE PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo. Per chiudere il dialogo ANNOTARE PASSWORD premere il tasto ENTER sul telecomando o il tasto INPUT sul proiettore. • Si prega di non dimenticare la vostra PASSWORD. DIALOGO ANNOTARE PASSWORD

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>SICUREZZA</td><td>
1.3 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD
1.3-1 Seguire la procedura riportata al passo 1.1-1 per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD.

1.3-2 Mentre è visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD, tenere premuto il tasto RESET sul telecomando per circa 3 secondi, oppure tenere premuti i tasti INPUT e ► sul proiettore per circa 3 secondi.

Richiesta codice (PASSWORD)
Verrà visualizzato il dialogo Richiesta codice a 10 cifre.
NOTA: Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi mentre appare il dialogo Richiesta codice, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 1.3-1.

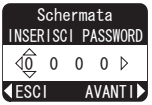
1.3-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD verrà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.

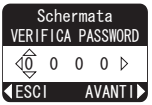
2. Uso della funzione PASSWORD Schermata
La funzione PASSWORD Schermata può essere impiegata per proibire l' accesso alla funzione Schermata e prevenire la sovrascrittura dell'immagine Schermata correntemente registrata.
2.1 Attivazione della funzione PASSWORD Schermata
2.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare PASSWORD Schermata e premere il tasto ► per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere.

Menu PASSWORD Schermata accen. re/spegnere

2.2 Impostazione della PASSWORD
2.2-1 Visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere utilizzando la procedura riportata al passo 2.1-1.

2.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere per selezionare ACCEN.RE.
Il dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) verrà visualizzato.

2.2-3 Usare i tasti cursore ▲/▼/◄/► per inserire la PASSWORD. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) e premere il tasto ► per visualizzare il dialogo VERIFICA PASSWORD, quindi inserire di nuovo la stessa PASSWORD.


DIALOGO INSERISCI PASSWORD (piccolo)


DIALOGO VERIFICA PASSWORD
</td></tr>
</table>

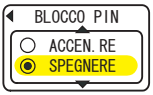
(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

Voce	Descrizione
SICUREZZA	2.2-4 Spostare il cursore al lato destro del dialogo VERIFICA PASSWORD, e premere il tasto ► per visualizzare la PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo. Premendo il tasto ENTER sul telecomando o il tasto INPUT sul proiettore si ritornerà al menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. Se è stata impostata una PASSWORD per Schermata: • La funzione di registrazione Schermata (e il menu) non sarà disponibile. • La funzione Bl.Schermata (e il menu) non sarà disponibile. • L'impostazione AVVIARE verrà bloccata su Schermata (e il menu non sarà disponibile). Disattivando PASSWORD Schermata, si consentirà il normale impiego di entrambe le funzioni. • Si prega di non dimenticare la vostra PASSWORD Schermata. **2.3 Disattivazione della PASSWORD** 2.3-1 Seguire la procedura riportata al punto 2.1-1 per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. 2.3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata e la schermata ritornerà al menu Schermata accen.re/spegnere. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 2.3-1. **2.4 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD** 2.4-1 Seguire la procedura riportata al passo 2.1-1 per visualizzare il menu PASSWORD Schermata accen.re/spegnere. 2.4-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre. 2.4-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD verrà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente. **3. Uso della funzione BLOCCO PIN** BLOCCO PIN è una funzione che previene l'utilizzo del proiettore, se non si inserisce un codice registrato. **3.1 Registrazione del codice PIN** 3.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare BLOCCO PIN, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu BLOCCO PIN accen.re/spegnere. 3.1-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu BLOCCO PIN accen.re/spegnere per selezionare ACCEN.RE, dopodiché verrà visualizzato CASELLA PIN.

DIALOGO PASSWORD

DIALOGO INSERISCI PASSWORD (grande)



Menu BLOCCO PIN accen.re/spegnere

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>SICUREZZA</td><td>
3.1-3 Inserire il codice PIN a 4 cifre usando i tasti cursore ▲/▼/◄/► e i tasti RGB e INPUT.
Verrà visualizzato il dialogo CONFERMA. Reinserire lo stesso codice PIN. In tal modo verrà completata la registrazione del codice PIN.
NOTA: Se non viene premuto nessun tasto per circa 55 secondi durante la visualizzazione della CASELLA PIN o del dialogo CONFERMA, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la procedura dal passo 3.1-1.
In seguito, ogniqualvolta si riavvierà il proiettore dopo lo spegnimento, verrà visualizzato il dialogo CASELLA PIN. Inserire il codice PIN registrato. Il proiettore può essere utilizzato dopo aver inserito il codice PIN registrato.

CASELLA PIN

DIALOGO CONFERMA (CASELLA PIN)
Se si inserisce un codice PIN non corretto, verrà di nuovo visualizzato il dialogo CASELLA PIN. Se viene inserito per 3 volte di seguito un codice PIN errato, il proiettore si spegnerà. Successivamente, il proiettore si spegnerà ogniqualvolta verrà inserito un codice PIN errato. Il proiettore si spegnerà anche nel caso in cui non viene premuto nessun tasto per circa 5 minuti, durante la visualizzazione del dialogo CASELLA PIN.
Questa funzione si attiverà solo quando il proiettore viene avviato dopo lo spegnimento tramite l'interruttore di alimentazione.
• Si prega di non dimenticare il vostro codice PIN.

3.2 Disattivazione della funzione BLOCCO PIN
3.2-1 Seguire la procedura riportata al passo 3.1-1 per visualizzare il menu BLOCCO PIN accen.re/spegnere. Usare i tasti cursore ▲/▼ per selezionare SPEGNERE, e quindi verrà visualizzato il dialogo CASELLA PIN.
Inserire il codice PIN registrato per disattivare la funzione BLOCCO PIN. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso.

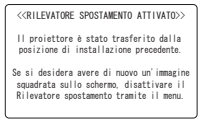
3.3 Se avete dimenticato il vostro codice PIN
3.3-1 Mentre viene visualizzato il dialogo CASELLA PIN, mantenere premuto il tasto RESET, oppure i tasti INPUT e ► contemporaneamente, per 3 secondi. Verrà visualizzato il dialogo Richiesta codice a 10 cifre.

Richiesta codice (Codice PIN)
NOTA: Se non viene premuto nessun tasto per circa 5 minuti mentre viene visualizzato il dialogo Richiesta codice, il proiettore si spegnerà.

3.3-2 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD sarà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente.
</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

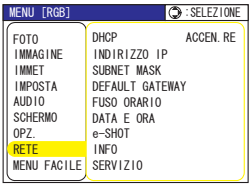
Voce	Descrizione
SICUREZZA	**4. Uso della funzione Rilev. Spostamento** Mentre la funzione Rilev. Spostamento è attivata, se si accende l'interruttore di alimentazione del proiettore, esso reagisce come descritto di seguito. • Se il proiettore è stato spostato o reinstallato, può apparire sullo schermo l'Allarme Rilev. Spostamento mostrato di seguito. • Se l'impostazione SPECCHIO è stata cambiata, può apparire sullo schermo l' Allarme Rilev. Spostamento mostrato di seguito. • La funzione di regolazione keystone è proibita per tutto il tempo in cui è attivata la funzione Rilev. Spostamento. **4.1 Attivazione della funzione Rilev. Spostamento** 4.1-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare Rilev. Spostamento, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen. re/spegnere. Selezionare ACCEN.RE e verrà registrata l'impostazione attuale di angolo e specchio. Menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere NOTA: Questa funzione può non operare correttamente se il proiettore non è in posizione stabile al momento della selezione di ACCEN.RE. 4.1-2 Se questa funzione è impostata a ACCEN.RE quando l'impostazione dell'angolo verticale del proiettore o specchio, con il quale il proiettore è stato acceso risulta differente rispetto a quella registrata precedentemente, verrà visualizzato l'allarme Rilev. Spostamento e il proiettore non visualizzerà il segnale d'ingresso.  Allarme Rilev. Spostamento Se viene visualizzato il messaggio di Allarme Rilev. Spostamento per circa 5 minuti, la lampada si spegnerà. Questa funzione si attiverà soltanto quando il proiettore viene avviato dopo lo spegnimento dell'interruttore di alimentazione. **4.2 Impostazione della PASSWORD per Rilev. Spostamento** 4.2-1 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu SICUREZZA per selezionare Rilev. Spostamento, e quindi premere il tasto ► o il tasto ENTER per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. 4.2-2 Usare i tasti cursore ▲/▼ sul menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere per selezionare ACCEN.RE. Verrà visualizzato il dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo). DIALOGO INSERISCI PASSWORD (piccolo) 4.2-3 Usare i tasti cursore ▲/▼/◄/► per inserire una PASSWORD. Spostare il cursore al lato destro del dialogo INSERISCI PASSWORD (piccolo) e premere il tasto ► per visualizzare il dialogo VERIFICA PASSWORD, inserire di nuovo la stessa PASSWORD. DIALOGO VERIFICA PASSWORD 4.2-4 Spostare il cursore al lato destro del dialogo VERIFICA PASSWORD e premere il tasto ► per visualizzare la PASSWORD per circa 20 secondi, annotare la PASSWORD durante questo periodo di tempo. DIALOGO PASSWORD Premendo il tasto ENTER sul telecomando o il tasto INPUT sul proiettore si ritornerà al menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. • Si prega di non dimenticare la PASSWORD Rilev. Spostamento.

(continua alla pagina seguente)

Menu OPZ. (continua)

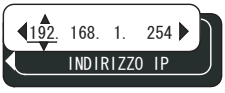
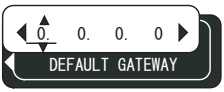
Voce	Descrizione
SICUREZZA	**4.3 Impostazione di annullamento di Rilev. Spostamento** 4.3-1 Seguire la procedura riportata al passo 4.1-1 per visualizzare il menu Rilev. Spostamento. accen.re/spegnere. 4.3-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). Inserire la PASSWORD registrata, dopodiché la schermata ritornerà al menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. Se viene inserita una PASSWORD non corretta, il menu verrà chiuso. Se è necessario, ripetere la proceduta dal passo 4.3-1. **4.4 Se avete dimenticato la vostra PASSWORD** 4.4-1 Seguire la procedura riportata al passo 4.1-1 per visualizzare il menu Rilev. Spostamento accen.re/spegnere. 4.4-2 Selezionare SPEGNERE per visualizzare il dialogo INSERISCI PASSWORD (grande). All'interno del dialogo verrà visualizzata la Richiesta codice a 10 cifre. 4.4-3 Contattare il vostro rivenditore con la Richiesta codice a 10 cifre. La vostra PASSWORD sarà inviata dopo è stata confermata la vostra informazione di registrazione utente. DIALOGO INSERISCI PASSWORD (grande)

Menu RETE



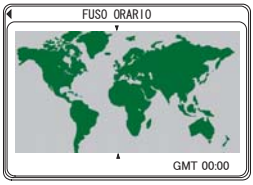
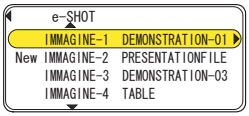
Prima di eseguire il collegamento ad un punto di accesso esistente della rete richiedete l'assistenza dell'amministratore della rete stessa. L'impostazione errata della rete eseguendola da questo proiettore potrebbe infatti creare problemi alla rete stessa.
Selezionare “RETE” dal menu principale per accedere alle seguenti funzioni.
Per avanzare selezionare un articolo usando i tasti cursori ▲/▼ sul proiettore o il telecomando e premere il tasto cursore ► sul proiettore o il telecomando, oppure il tasto ENTER sul telecomando. Quindi operare come riferito nella tavola seguente.

NOTA • L'impostazione predefinita del DHCP è “ACCEN.RE”. Non è necessario impostare i parametri [DHCP], [INDIRIZZO IP], [SUBNET MASK] né [DEFAULT GATEWAY] qualora nella rete in uso il DHCP sia abilitato. (🕮 **Manuale d’istruzioni – Funzioni della Rete)**
• Qualora non si utilizzi l'SNTP (🕮 **Manuale d’istruzioni – Funzioni della Rete)**, nel corso dell'installazione iniziale è necessario impostare l'opzione DATA E ORA. Per questa impostazione fate riferimento alla tabella che segue.

Voce	Descrizione
DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol)	DHCP ACCEN.RE/SPEGNERE: Con i tasti ▲/▼ si attiva/disattiva il DHCP. ACCEN.RE ⇔ SPEGNERE Se il DHCP della rete è disabilitato selezionate SPEGNERE.
INDIRIZZO IP	Impostazione del parametro INDIRIZZO IP: Per impostare il parametro INDIRIZZO IP utilizzate i tasti ▲/▼/◄/►. Questa funzione è disponibile esclusivamente quando il DHCP è impostato su “SPEGNERE”.  • INDIRIZZO IP è il numero che identifica il proiettore nella rete in uso. Alla stessa rete non è pertanto possibile connettere due periferiche caratterizzate dallo stesso INDIRIZZO IP.
SUBNET MASK	Impostazione del parametro SUBNET MASK: Per impostare il parametro SUBNET MASK impiegato dal vostro PC utilizzate i tasti ▲/▼/◄/►. Questa funzione è disponibile esclusivamente quando il DHCP è impostato su “SPEGNERE”.
DEFAULT GATEWAY	Introduzione di DEFAULT GATEWAY : Usare i tasti ▲/▼/◄/► per introdurre l’indirizzo DEFAULT GATEWAY (un nodo su una rete di computer che serve come punto di acceso ad un'altra rete). Questa funzione può essere usata solo quando DHCP è impostato a “SPEGNERE”. 

(continua alla pagina seguente)

Menu RETE (continua)

<table>
<tr><th>Voce</th><th>Descrizione</th></tr>
<tr><td>FUSO ORARIO</td><td>Impostazione del parametro FUSO ORARIO:
Per impostare il parametro FUSO ORARIO utilizzate i tasti ▲/▼. Quale parametro FUSO ORARIO impostate lo stesso valore già impostato nel PC. In caso di dubbio rivolgetevi all'amministratore della rete.
Per fare ritorno al menu dopo avere impostato l'opzione FUSO ORARIO premete il tasto ◄.
 
</td></tr>
<tr><td>DATA E ORA</td><td>Impostazione del parametro DATA E ORA:
Per impostare l'anno (solamente le ultime due cifre), il mese, il giorno, le ore e i minuti utilizzate i tasti ▲/▼/◄/►.
• Se l'SNTP è abilitato, il proiettore sovrascrive queste impostazioni ed inoltre utilizza le informazioni di DATA E ORA provenienti dal server di sincronizzazione dell'ora. Per ulteriori informazioni sull'impostazione di SNTP si rimanda alla sezione [Impostazioni della data e dell'ora] di [Manuale d'istruzioni – Funzioni della Rete: Configurazione e controllo del proiettore da un web browser].</td></tr>
<tr><td>e-SHOT</td><td>Visualizzazione di e-SHOT:
Con i tasti ▲/▼ selezionate l'elemento desiderato e quindi premete il tasto ► od ENTER in modo da visualizzare l'immagine.
Immagine1
Immagine2
Immagine3
Immagine4
 

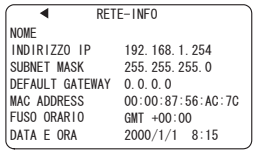
I nomi di file delle immagini registrate vengono visualizzati con 16 caratteri o inferiori.
Esempio: DEMONSTRATION-01
La dicitura "NEW" viene aggiunta all' inizio della riga quando l'immagine viene registrata di recente. Dopo che l'immagine viene visualizzata, la dicitura "NEW" verrà cancellata.

Una volta visualizzata l'immagine desiderata, con i tasti ▲/▼ è possibile scorrere tra le immagini disponibili. Per fare ritorno al menu premete il tasto ◄ o ESC.

Premendo il tasto RESET o il tasto ► per circa 3 secondi mentre viene visualizzata un'immagine, si visualizzerà il menu RESET. L'immagine visualizzata può essere rimossa dal menu RESET premendo il tasto ENTER del telecomando oppure il tasto INPUT del proiettore.
Qualora non desideriate rimuoverla, premete il tasto ESC del telecomando oppure contemporaneamente i tasti ◄ e INPUT del proiettore.
• Non è possibile salvare gli elementi privi di immagine memorizzata.
• Mentre è in corso lo scarico di un'immagine, utilizzando i tasti ▲/▼ è possibile selezionarne un'altra..</td></tr>
</table>

(continua alla pagina seguente)

Menu RETE (continua)

Voce	Descrizione
INFO	Visualizzazione di INFO: Con il tasto ► o ENTER si visualizzano le informazioni della rete in modo da verificarne le impostazioni.  • Appaiono solamente i primi 16 caratteri del nome del proiettore. • Se l'orologio non visualizza correttamente l'ora anche dopo avere impostato correttamente i parametri DATA E ORA, può significare che la batteria dell'orologio incorporato è esaurita. Per sostituirla seguite le istruzioni appositamente fornite. (📖60)
SERVIZIO	Scegliere RIAVVIO usando il tasto ►. Quindi usare il tasto ▲ per eseguire. La rete verrà interrotta una volta quando si sceglie di riavviare. Se DHCP è selezionato on, l'indirizzo IP potrebbe essere cambiato. Dopo la selezione di RIAVVIO, il menu Rete potrebbe non essere controllato per circa 20 secondi.

Funzioni della Rete

Consultate il volume separato sulle Funzioni della Rete.

Manutenzione

Lampada

Le lampade hanno una vita limitata. L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può dar luogo alla visualizzazione di immagini più scure o dalle tonalità deboli. Ciascuna lampada è caratterizzata da una diversa vita operativa, mentre a volte può succedere che esplodano o si brucino già al primo utilizzo. Si raccomanda pertanto di mantenere a portata di mano una lampada di ricambio nell'eventualità di una sostituzione prematura.A questo scopo si suggerisce di rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero di tipo della lampada.

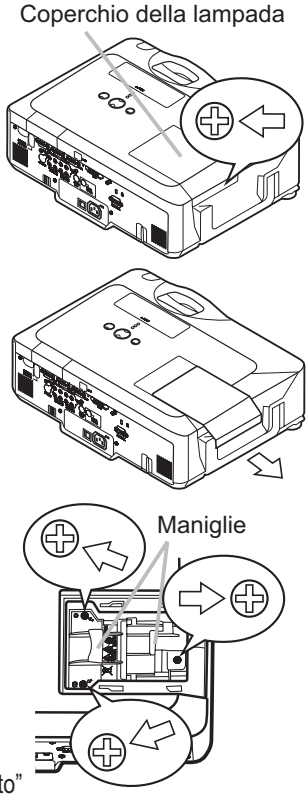
Numero di tipo = DT00771

Sostituzione della lampada

1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Lasciare inoltre raffreddare la lampada per almeno 45 minuti.
2. Preparare una nuova lampada.
   Se il proiettore è installato a parete oppure se la lampada è guasta, richiedere inoltre l'intervento del rivenditore affinché la sostituisca.

Nel caso si sostituisca la lampada da soli,

3. Allentare la vite (indicata dalla freccia) del coperchio della lampada, e quindi farlo scorrere lateralmente per rimuoverlo.
4. Allentare le 3 viti (indicate dalla freccia) della lampada e sollevare la lampada lentamente dalle maniglie.
5. Inserire la lampada nuova e riavvitare saldamente le 3 viti della lampada allentate al passo precedente, per bloccarla in posizione.
6. Fare scorrere il coperchio della lampada indietro in posizione, e quindi fissare saldamente la vite del coperchio della lampada.
7. Accendere il proiettore e azzerare il tempo della lampada mediante la funzione TEMPO LAMPADA del menu OPZ. (*43*).



(1) Premere il tasto MENU in modo da visualizzare il menu.
(2) Con il tasto ▼/▲ selezionare nel menu “Andare al Menu avanzato” e premere quindi il tasto ►.
(3) Con il tasto ▼/▲ nella colonna di sinistra del menu selezionare “OPZ. ” e premere quindi il tasto ►.
(4) Con il tasto ▼/▲ selezionare “TEMPO LAMPADA” e premere quindi il tasto ►. Appare così una finestra di dialogo.
(5) Premere il tasto ▲ in modo da selezionare “RESET” nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue il reset del tempo della lampada.ManutenzioneCoperchio della lampadaManigliaVitiVite.

NOTA • Al fine di ottenere indicazioni corrette sulla lampada si raccomanda di resettarne il tempo solamente dopo averla sostituita.

Lampada (continua)

⚠ AVVERTENZA ⚠ ALTA TENSIONE ⚠ ALTA TEMPERATURA ⚠ ALTA PRESSIONE

►Il proiettore è dotato di una lampada di vetro con mercurio ad alta pressione. Se sballottata, graffiata, maneggiata a caldo o usurata con il tempo, la lampada può rompersi con un forte scoppio oppure può fulminarsi. Ogni lampada ha una durata diversa e alcune lampade potrebbero scoppiare o fulminarsi subito dopo che si è iniziato ad usarle.
Inoltre, quando la lampadina scoppia, è possibile che nel vano della lampada si spandano frammenti di vetro e che dai fori per la ventilazione del proiettore fuoriesca gas contenente mercurio.

►**Riguardo lo smaltimento della lampada** • Questo prodotto contiene una lampada al mercurio; non buttare nella spazzatura. Smaltire nei modi previsti dalla legislazione locale.
Per il riciclaggio della lampada, rivolgersi a www.lamprecycle.org. (negli USA)
Per lo smaltimento del prodotto, contattare l'ufficio governativo locale o www.eiae.org (negli USA) o www.epsc.ca (in Canada).
Per ulteriori unformazioni, rivolgersi al rivenditore.

Staccare la spina dalla presa di corrente

• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), disinserire il cavo di alimentazione dalla presa di rete e richiedere una lampada di ricambio al rivenditore locale. I frammenti di vetro potrebbero danneggiare l'interno del proiettore oppure provocare ferite all'utente durante l'uso, per cui non tentare di pulire il proiettore o di sostituire la lampada personalmente.
• Se la lampadina si rompe (in questo caso si ode un forte scoppio), ventilare bene la stanza e stare attenti a non respirare il gas che fuoriesce dalla feritoie del proiettore e a non permettergli di entrare negli occhi o in bocca.
• Prima di sostituire la lampada spegnere il proiettore e scollegare il cavo di alimentazione, quindi attendere almeno 45 minuti per un sufficente raffreddamento della lampada. Se si maneggia la lampada quando è ancora calda, si può incorre in ustioni e si può danneggiare la lampada stessa.

• Non svitare mai, eccetto le viti designate (marcate da una freccia).
• Non aprire il coperchio della lampada quando il proiettore è sospeso in alto. Sarebbe pericoloso, poiché se la lampadina della lampada fosse rotta, quando si apre il coperchio i frammenti cadrebbero a terra. Inoltre, lavorare in luoghi alti è pericoloso, per cui anche se la lampadina non è rotta, chiedere sempre al rivenditore di sostituire la lampada.
• Non usare il proiettore senza il coperchio della lampada al suo posto. Nel caso di sostituzione della lampada, verificare che le viti siano avvitate saldamente. Viti allentate possono causare danni o ferite.

• Usare solo la lampada del tipo specificato.
• Se la lampada si guasta subito dopo il primo uso, è possibile che oltre alla lampada stessa esistano anche altri problemi elettrici altrove. Se ciò si verifica, contattare il rivenditore locale o un responsabile dell'assistenza.
• Maneggiare con cura: scosse o graffi possono causare lo scoppio del bulbo della lampada durante l'uso.
• L'utilizzo della lampada per periodi prolungati può determinarne l'annerimento, la mancata accensione oppure la rottura. Si raccomanda di sostituire la lampada al più presto possibile qualora le immagini appaiano scure oppure al decadimento delle tonalità dei colori.
L'utilizzo di lampade già usate; ciò potrebbe unfatti dar luogo a danneggiamenti.

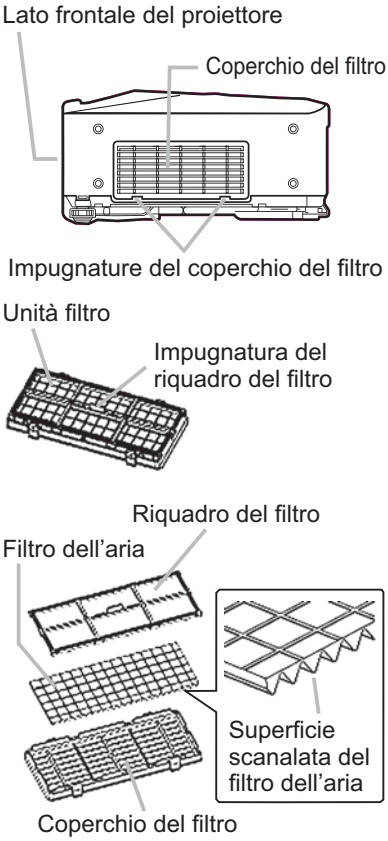
Filtro dell’aria

Si raccomanda di controllare e pulire il filtro dell’aria periodicamente. Se il filtro dell’aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore. Quando gli indicatori o un messaggio sollecita di pulire il filtro dell’aria, eseguire l’operazione il più presto possibile. Notare che il proiettore potrebbe spegnersi, qualora si riscalda eccessivamente.
Il filtro dell'aria deve essere sostituito quando si danneggia o diviene eccessivamente sporco. Si raccomanda pertanto di mantenere a portata di mano un nuovo filtro dell'aria. A questo scopo si suggerisce di rivolgersi al proprio rivenditore comunicando il numero di tipo del filtro.

Numero di tipo = MU03642

Pulizia del filtro dell’aria

1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Consentire al proiettore di raffreddarsi sufficientemente.
2. Usare un aspirapolvere sopra e intorno al coperchio del filtro.
3. Mantenere le impugnature del coperchio del filtro sollevandolo. L’unità del filtro consistente nel coperchio del filtro e altro si distaccherà.
4. Usare un aspirapolvere per pulire le feritoie del filtro del proiettore e il lato del riquadro del filtro dell’unità filtro.
   Se il filtro dell'aria è danneggiato o divenuto eccessivamente sporco, sostituirlo seguendo la procedura da 5 a 7. Altrimenti, si saltare fino alla procedura 8.
5. Per rimuovere il riquadro del filtro, mantenere il coperchio del filtro mentre con l’altra mano si solleva l’impugnatura del riquadro del filtro.
6. Sostituire il filtro dell’aria con uno nuovo. Si raccomanda che la superficie scanalata del filtro dell’aria sia rivolta verso il coperchio del filtro.
7. Rimettere il riquadro del filtro.
8. Rimettere l’unità del filtro nel proiettore.



(continua alla pagina seguente)

Filtro dell'aria (continua)

9. Accendere il proiettore e azzerare il tempo del filtro mediante la funzione TEMPO FILTRO nel MENU FACILE (📖25).

(1) Premere il tasto MENU per visualizzare un menu.

(2) Con i tasti ▼/▲ selezionare "TEMPO FILTRO" e premere quindi il tasto ►. Appare così una finestra di dialogo.

(3) Premere il tasto ▲ per selezionare "RESET" nella finestra di dialogo. In tal modo si esegue l'azzeramento del tempo del filtro.

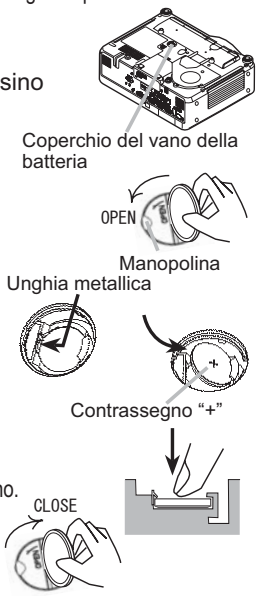
⚠**AVVERTENZA** ►Prima di eseguire la manutenzione del filtro dell'aria, assicurarsi che l'interruttore sia spento e il cavo di alimentazione scollegato, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficiente per raffreddarsi. Eseguendo la manutenzione del filtro dell'aria in condizioni di alta temperatura del proiettore può essere causa di scossa elettrica, ustioni o malfunzionamento del proiettore.
► Usare solo il filtro dell'aria del tipo specificato. Non utilizzare il proiettore senza il filtro dell'aria o il coperchio del filtro. Fare ciò potrebbe causare incendi o malfunzionamento del proiettore.
► Pulire il filtro dell'aria periodicamente. Se il filtro dell'aria diviene ostruito da polvere o altro, aumenta la temperatura interna, la quale potrebbe causare incendi, ustioni o malfunzionamento del proiettore.

NOTA • Si raccomanda di sostituire il filtro dell'aria quando esso diviene danneggiato o eccessivamente sporco, ed inoltre quando si sostituisce la lampada.
• Quando si sostituisce la lampada del proiettore, si raccomanda di sostituire il filtro dell'aria. Un filtro dell'aria del tipo specificato verrà fornito unitamente alla lampada per la sostituzione per questo proiettore.
• Si consiglia di azzerare il tempo del filtro solo dopo la pulizia o sostituzione del filtro dell'aria, per avere una indicazione corretta riguardo il filtro dell'aria.
• Il proiettore potrebbe visualizzare il messaggio come "CONTROLLO FLUSSO ARIA" o spegnere il proiettore, per prevenire l'aumento del livello di surriscaldamento interno.

Batteria dell'orologio interno

Il consumo della batteria impedisce il corretto funzionamento dell'orologio. Se l'orologio non funziona correttamente oppure si arresta, si raccomanda di sostituire la batteria osservando la procedura di seguito riportata.

1. Spegnere il proiettore e scollegarne il cavo di alimentazione. Attendere che l'apparecchio si raffreddi sufficientemente.
2. Una volta raffreddatosi sufficientemente, ruotarlo lentamente sino a rivolgerne verso l'alto il lato inferiore.
3. Rimuovere il coperchio del vano della batteria.
   Con una moneta od un oggetto di forma analoga ruotare il coperchio del vano della batteria nella direzione "OPEN" ivi indicata. In tal modo il coperchio si solleva. Rimuovere il coperchio afferrandolo per la manopolina.
4. Rimuovere la vecchia batteria.
   Premere sull'unghia metallica del vano della batteria. In tal modo la batteria si solleva. Rimuovere la batteria.
5. Inserire la nuova batteria.
   Utilizzare esclusivamente batterie HITACHI MAXELL caratterizzate dal numero di articolo CR2032. L'utilizzo di batterie diverse potrebbe presentare il rischio d'incendio o di esplosione.
   Inserire nel vano la nuova batteria mantenendone il lato negativo ⊖ orientato come illustrato nel vano stesso e, quindi, in modo che il lato positivo (+) sia rivolto verso l'esterno.
   Per completare l'inserimento della batteria è necessario premerla a fondo nel vano.
6. Richiudere il coperchio del vano della batteria.
   Riporre in posizione il coperchio del vano della batteria e quindi, con una moneta od un oggetto di forma analoga, ruotarlo nella direzione "CLOSE" ivi indicata.



⚠**AVVERTENZA** ►Le batterie devono sempre essere maneggiate con molta cura ed esclusivamente secondo le istruzioni fornite. In caso di maltrattamento esse possono esplodere. Non devono inoltre essere ricaricate, smontate o bruciate. Utilizzandole in modo improprio esse possono spezzarsi oppure dar luogo alla perdita del liquido, ciò divenendo possibile causa d'incendio, lesione e/o contaminazione dell'ambiente circostante.

- Devono essere utilizzate esclusivamente batterie del tipo specificato. Non si devono contemporaneamente utilizzare batterie di tipo diverso. Non si devono contemporaneamente utilizzare batterie nuove e batterie già usate.
- Durante l'inserimento delle batterie è necessario verificare il corretto allineamento dei lati positivo e negativo. Potrebbe risultare difficoltoso rimuovere la batteria qualora essa venga inserita nel proprio vano capovolta.
- Le batterie devono essere mantenute fuori dalla portata dei bambini e degli animali domestici. Le pile possono esplodere se non sono maneggiate correttamente.
- Le batterie non devono essere cortocircuitate né saldate.
- Le batterie non devono essere bruciate né gettate nell'acqua. Le batterie devono essere conservate in un luogo buio, fresco e asciutto.
- In caso di fuoriuscita del liquido, esso deve essere asportato e la batteria deve essere quindi sostituita. Qualora il liquido si riversi sugli indumenti o sulla pelle, è necessario provvedere immediatamente a risciacquare con acqua abbondante le parti interessate.
- Rispettare le norme locali per lo smaltimento delle pile usate.

NOTA • Qualora la batteria sia stata inserita capovolta, per rimuoverla e quindi reinserirla correttamente osservate la seguente procedura:
1. Rimuovete il coperchio del vano della batteria secondo quanto descritto nei precedenti passi da 1 a 3.
2. Capovolgete nuovamente il proiettore in modo che il proprio lato superiore si venga a trovare rivolto verso l'alto.
3. Sollevando il lato del proiettore più prossimo all'obiettivo premete sull'unghia metallica del vano della batteria. Poiché la batteria cadrà fuori dal proprio vano è necessario fare attenzione che non si perda.
4. Capovolgete nuovamente il proiettore in modo che il proprio lato inferiore si venga a trovare rivolto verso l'alto e quindi reinserite correttamente la batteria.

• All'atto della rimozione della batteria l'orologio interno si azzera.
Dopo avere sostituito la batteria sarà possibile regolarlo nuovamente dal menu oppure da un browser. (Per maggiori informazioni in merito consultate 📖*55* nonché la sezione Funzione di rete: impostazione della Date/Time Settings del manuale d'istruzioni.)

Altre attenzioni

Parte interna del proiettore

Per garantire l'uso sicuro del proiettore, farlo pulire e controllare dal rivenditore locale una volta l'anno.

Cura dell'obiettivo

Se la lente è incrinata, sporca o annebbiata può causare un deterioramento della qualità del display.Si prega di fare attenzione alla lente, avendo precauzioni nel maneggio.

1. Spegnere il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione. Lasciare al proiettore il tempo sufficente a raffreddarsi.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore è sufficentemente raffreddato, pulire delicatamente la lente con un panno apposito reperibile in commercio. Non toccare l'obiettivo direttamente con le mani.

Cura del mobiletto E del telecomando

Una sistemazione errata può avere effetti contrari, quali scoloramento, scortecciatura della vernice, ecc.

1. Spegnere il proiettore e disinserire il cavo di alimentazione. Lasciare al proiettore il tempo sufficente a raffreddarsi.
2. Dopo essersi assicurati che il proiettore sia sufficientemente raffreddato, pulire delicatamente con una garza o un panno morbido.
   Se il proiettore è estremamente sporco, immergere il panno morbido in acqua o in un agente di pulizia neutro diluito nell'acqua e pulire delicatamente dopo avere strizzato il
   panno per bene. Quindi, pulire delicatamente con un panno morbido e asciutto.

⚠**AVVERTENZA** ►Prima di procedere, assicurarsi che l'interruttore sia spento e il cavo di alimentazione non inserito, quindi lasciare al proiettore il tempo sufficente a raffreddarsi. L'uso del proiettore con un alta temperatura può causare ustioni e/o disfunzioni del proiettore.
►Non tentare mai di controllare l'interno del proiettore personalmente. Fare ciò è estremamente pericoloso.
►Evitare di inumidire il proiettore o inserirvi liquidi. Fare ciò potrebbe causare incendi, scosse elettriche e/o disfunzioni del proiettore.
• Non collocare nessun oggetto contenente acqua, detergenti o prodotti chimici vicino al proiettore.
• Non usare nebulizzatori o spruzzi.
⚠**CAUTELA** ►Si prega di prendersi cura del proiettore come istruito qui di seguito. Una cura scorretta può, non solo causare lesioni, ma provocare scolorazioni,staccamento della vernice, ecc.
►Non usare detergenti o prodotti chimici diversi da quelli specificati in questo manuale.
►Non lucidare o strofinare con oggetti rigidi.

Guida alla risoluzione dei problemi

Messaggi attinenti

Quando l'alimentatore principale è attivato, possono visualizzarsi messaggi quali quelli esposti qui di seguito. Se lo stesso messaggio si ripete dopo il trattamento, o appaiono messaggi diversi da quelli qui elencati, contattare il rivenditore o il centro servizi dell'azienda.

Sebbene questi messaggi scompaiano automaticamente dopo qualche minuto, riappariranno tutte le volte che l'alimentazione sarà attivata.

Messaggio	Descrizione
NESSUN INGRESSO RILEVATO ∗∗∗	**Il segnale di entrata è assente.** Verificare la connessione del segnale di entrata e lo stato della fonte del segnale.
SINCRONIZZAZIONE FUORI GAMMA ∗∗∗ fH ∗∗kHz fV ∗∗Hz	**La frequenza orizzontale o verticale del segnale in ingresso è fuori della gamma specificata.** Verificare le specifiche tecniche per questa unità o le specifiche della fonte del segnale.
CONTROLLO FLUSSO AIRA	**La temperatura della parte interna aumenta.** Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare per circa 20 minuti. Dopo aver controllato gli elementi seguenti, accendere di nuovo l'alimentazione. • IL'apertura di ventilazione è bloccata? • Il filtro dell'aria è sporco? • La temperatura periferica è superiore a 35°C? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, si prega di impostare ALTO a VEL.VENTOLA della voce SERVIZIO nel menu OPZ..
NOTA *** TRASCORSE DA ULTIMO CONTROLLO FILTRO MANUTENZIONE FILTRO NECESSARIA PER RIMUOVERE ALLARME, RESETTARE TIMER FILTRO VEDERE IL MANUALE	**Usare una certa precauzione nel pulire il filtro dell'aria.** Spegnere immediatamente l'alimentazione e pulire o sostituire il filtro dell'aria, consultando la sezione "Filtro dell'aria" di questo manuale (📖58). Dopo aver pulito o sostituito la filtro, azzerare il timer del filtro (📖43).

Informazioni sulle spie degli indicatori

Nella tabella che segue sono indicati i significati dell'indicatore POWER, l'indicatore LAMP e l'indicatore TEMP, a seconda che abbiano una luce fissa o lampeggiante. Intervenire come indicato nelle istruzioni riportate nella Tabella. Se dopo il trattamento viene visualizzata la stessa indicazione, oppure se viene visualizzata un'indicazione diversa dalle seguenti, contattare il rivenditore o il centro di assistenza.

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Si accende con luce **Arancione**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase standby.** Riferirsi alla sezione "Accensione/Spegnimento"
Lampeggia con luce ***Verde***	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta scaldando.** Attendere.
Si accende con luce **Verde**	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore è nella fase attiva.** Si possono svolgere le operazioni ordinarie.
Lampeggia con luce ***Arancione***	**Spento**	**Spento**	**Il proiettore si sta raffreddando.** Attendere.
Lampeggia con luce ***Rossa***	(Discrezionale)	(Discrezionale)	**Il proiettore si sta raffreddando. E' stato rilevato un errore.** Attendere fino a che l'indicatore POWER termina di lampeggiaree poi compiere le misure di risposta necessarie utilizzando le descrizioni di referenza qui di seguito indicate.
Lampeggia con luce ***rossa*** o si accende con luce **rossa**	Si accende con luce **Rossa**	**Spento**	**La lampada non si illumina e c'è la possibilità che la porzione interna si stia riscaldando.** Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare perlomeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicurarsi sulle seguenti voci e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata ? • Il filtro dell'aria è sporco ? • La temperatura periferica supera i 35 gradi ? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, sostituire la lampada riferendosi alla sezione "Lampada".
Lampeggia con luce ***rossa*** o si accende con luce **rossa**	*Lampeggia con luce* **Rossa**	**Spento**	**Il coperchio della lampada non è stato fissato correttamente.** Si prega di spegnere e permettere all'unità di raffreddarsi almeno per 45 minuti. Dopo che il proiettore si è sufficentemente raffreddato, si prega di verificare lo stato di fissaggio del coperchio della lampada. Dopo aver eseguito le manutenzioni necessarie, accendere di nuovo. Se si visualizza la stessa indicazione dopo il trattamento, si prega di contattare il rivenditore o il centro servizi dell'azienda.

Informazioni sulle spie degli indicatori (continua)

Indicatore POWER	Indicatore LAMP	Indicatore TEMP	Descrizione
Lampeggia con luce ***rossa*** o si accende con luce **rossa**	**Spento**	*Lampeggia con luce* ***Rossa***	**La ventola refrigerante non funziona.** Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare perlomeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato assicurarsi che non ci siano sostanze estranee intrappolate nella ventola, ecc., quindi accendere di nuovo. Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza della ditta.
Lampeggia con luce ***rossa*** o si accende con luce **rossa**	**Spento**	Si accende con luce **Rossa**	**Esiste la possibilità che la parte interna si sia surriscaldata.** Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare perlomeno 20 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicurarsi sulle seguenti voci e accendere nuovamente l'unità. • L'apertura per il passaggio dell'aria è bloccata ? • Il filtro dell'aria è sporco ? • La temperatura periferica supera i 35 gradi ? Se la stessa indicazione si visualizza dopo il trattamento, si prega di impostare ALTO a VEL. VENTOLA della voce SERVIZIO nel menu OPZ.
Si accende con luce **Verde**	*Lampeggia* simultaneamente *con luce Rossa*		**E' tempo di pulire il filtro dell'aria.** Spegnere immediatamente e pulire o cambiare il filtro dell'aria consultando la sezione "Filtro dell'aria". Dopo la pulizia o la sostituzione del filtro dell'aria, si prega di assicurarsi di reimpostare il timer del filtro. Dopo il trattamento, riattivare l'alimentazione.
Si accende con luce **Verde**	*Lampeggia* alternativamente *con luce Rossa*		**Esiste la possibilità che la parte interna dell' unità sia troppo fredda.** Si raccomanda di utilizzare l'unità entro i parametri di temperature d'impiego (da 5°C a 35°C). Riaccendere il proiettore solo dopo averlo riportato alla sua normale temperatura d'impiego.
Lampeggiante di colore ***verde*** *per circa 3 secondi*	**Spento**	**Spento**	**Nel proiettore è stata salvata almeno una programmazione "Power ON".** (Per maggiori informazioni in merito consultate la sezione Funzione di rete: impostazioni della Schedule Settings del manuale d'istruzioni.)

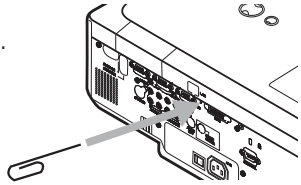
NOTA • Quando la parte interna si surriscalda, per motivi di sicurezza la corrente si stacca automaticamente e le lampadine degli indicatori potrebbero spengersi. In questo caso, premere il lato "○" (OFF) dell'interruttore di alimentazione ed attendere almeno 45 minuti. Dopo che il proiettore si è sufficientemente raffreddato, assicuras dello stato dell'attacco della lampada e della sua copertura, quindi accendere di nuovo l'alimentazione.

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio

⚠AVVERTENZA ►Non usare mai il proiettore se si presentano anormalità quali fumo, strani odori, suono eccessivo, rivestimenti, elementi o cavi danneggiati, penetrazione di liquidi o di sostanze estranee. In questo caso spegnere immediatamente l'unità e quindi scollegare la spina dalla presa di corrente. Dopo essersi assicurati che il fumo e l'odore sono scomparsi, contattare il rivenditore o il servizio di assistenza della ditta.

1. Prima di richiedere la riparazione, si prega di controllare il grafico seguente. Questa operazione potrebbe talvolta risolvere il problema.

Se non è possibile correggere la situazione,



2. Il microprocessore del proiettore potrebbe richiedere di essere reimpostato.

Premere l'interruttore di spegnimento con uno spillo o cosa simile e il proiettore verrà spento immediatamente.
Prima di riaccenderlo, attendere almeno 10 minuti per lasciare raffreddare sufficientemente il proiettore.

3. Qualche impostazione potrebbe essere errata. Si prega di usare la funzione IMP.FABBRICA del menu SERVIZIO nel menu OPZ. (🕮46) per reimpostare tutte le impostazioni di fabbrica.

Quindi, se il problema non venisse risolto dopo la manutenzione, si prega di contattare il rivenditore o il centro servizi dell'azienda.

Fenomeno	Casi in cui non sono implicati difetti della macchina	Pagine di riferimento
L'unità non si accende.	**Il cavo di corrente elettrica non è inserito.** Collegare correttamente il cavo di alimentazione.	12
	Se l'interruttore non è impostato sulla posizione ON. Impostare l'interruttore su [|] "On".	16
	La sorgente elettrica pricipale si è interrotta durante l'operazione per interruzione di corrente elettrica (blackout), ecc. Spegnere il proiettore e lasciarlo raffreddare per almeno 2 minuti, e quindi riaccenderlo nuovamente.	16
	Non c'è la lampada e/o la copertura della lampada, o un delle due non è stata fissata correttamente. Spegnere l'unità e lasciarla raffreddare perlomeno 45 minuti. Quando il proiettore si è sufficientemente raffreddato assicurarsi dello stato dell'attacco della lampada e della copertura e quindi accendere di nuovo.	56
Non vengono emessi né suoni né immagini.	**I cavi segnale non sono collegati correttamente.** Collegare correttamente i cavi di connessione.	10
	La sorgente del segnale non funziona correttamente. Mettere a punto correttamente gli strumenti di sorgente del segnale riferendosi al manuale degli strumenti di sorgente.	–
	Le impostazioni del passaggio di uscita non sono regolate correttamente. Selezionare il segnale di entrata e correggere le impostazioni.	17, 18

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeno	Casi in cui non sono implicati difetti della macchina	Pagine di riferimento
Non si produce alcun suono.	**I cavi del segnale non sono correttamente collegati.** Collegate correttamente i cavi audio.	10
	Sta operando la funzione SILENZIOSO. Ripristinare il suono premendo il tasto MUTE o VOLUME del telecomando.	17
	Il volume è regolato ad un livello eccessivamente basso. Con l'apposita funzione di menu oppure dal telecomando regolare il volume ad un livello più alto.	17
	L'impostazione AUDIO non è corretta. Regolare correttamente le voci nel menu AUDIO.	37
Non viene visualizzata nessuna immagine.	**Il cappuccio della lente è fissato.** Rimuovere il coperchio dell'obiettivo.	4, 16
	I cavi segnale non sono collegati correttamente. Collegare correttamente i cavi di connessione.	10
	La luminosità è regolata ad un livello estremamente basso. Regolare la LUMIN. ad un livello più alto usando il menu funzione sul telecomando.	24, 26
	Il computer non rileva il proiettore come una spina e un play monitor. Assicurarsi che il computer possa rilevare una spina e un play monitor usando una spina e un play monitor diversi.	11
	Viene visualizzato lo SP.VUOTO. Premere il tasto BLANK sul telecomando.	22
La visualizzazione a schermo si blocca.	**Sta operando la funzione FISSA.** Per ripristinare la normale visualizzazione premere il tasto FREEZE.	21
I colori appaiono affievoliti. Il tono del colore è scarso.	**Le impostazioni del colore non sono regolare correttamente.** Eseguire la regolazione dell'immagine cambiando le impostazioni di TEMP. COL., COLORE, CHIARI e/o SPAZIO COL., usando le funzioni menu.	25, 27, 31
	L'impostazione SPAZIO COL. non è adatta. Cambiare SPAZIO COL. impostando su AUTO, RGB, SMPTE240, REC709 o REC601.	31

Fenomeni erroneamente interpretabili come difetti dell'apparecchio (continua)

Fenomeno	Casi in cui non sono implicati difetti della macchina	Pagine di riferimento
Le immagini appaiono scure.	**La luminosità e/o il contrasto sono regolati ad un livello estremamente basso.** Regolare la LUMIN. e/o il CONTRASTO ad un livello più alto usando il menu funzione.	24, 25, 26
	La funzione SILENZIOSO non funziona. Selezionare NORMALE per la voce SILENZIOSO nel menu IMPOSTA.	25, 36
	La lampada sta raggiungendo il termine della sua durata. Sostituire la lampada.	56, 57
Le immagini appaiono sfocate.	**Le impostazioni focus e/o fase orizzontale non sono corrette.** Regolare il focus usando l'anello del focus e/o usando la funzione del menu FASE H.	19, 30
	La lente è sporca o annebbiata. Pulire la lente riferendosi alla sezione "Cura della obiettivo".	61
Le immagini sono tremolanti.	**Le aperture per la ventilazione di scarico poste alla parte frontale sono ostruite da qualche oggetto.** Rimuovere qualsiasi oggetto dal lato frontale del proiettore.	4

NOTA • Qualora sullo schermo si notino delle chiazze luminose o scure, si tratta di una caratteristica tipica degli schermi a cristalli liquidi, e non rappresentano né implicano un difetto dell'apparecchio.

Garanzia E assistenza successiva

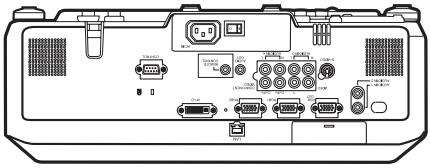
Se si presenta un problema agli strumenti, per primo riferirsi alla “Guida alla risoluzione dei problemi” e verificare i controlli suggeriti. Se il problema non si risolve, contattare il rivenditore o il centro servizi dell’azienda. Loro vi diranno quali condizioni di garanzia sono applicate.

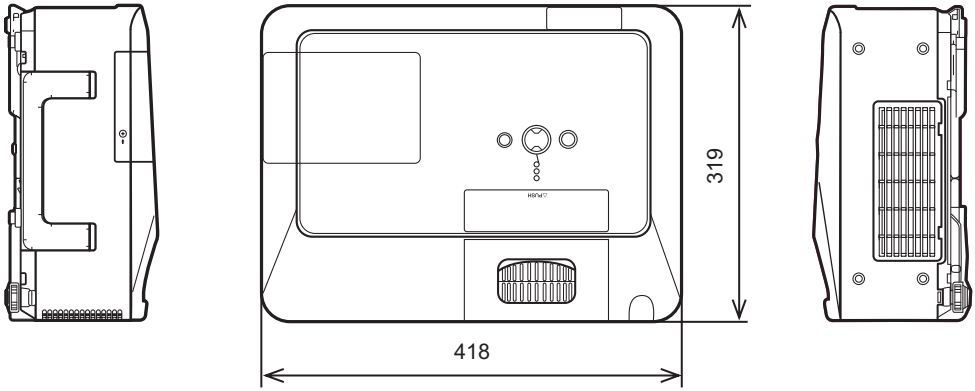
Dati tecnici

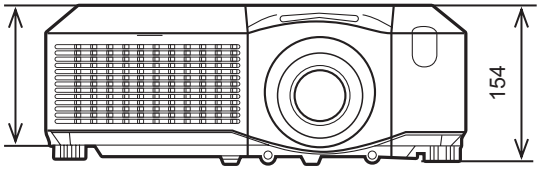
Articolo		Dati tecnici
Denominazione prodotto		Proiettore a cristalli liquidi
Pannello a cristalli liquidil	Dimensione pannello	2,0 cm (tipo 0,79)
	Sistema di comando	matrice attiva TFT
	Pixel	786.432 pixels (1024 orizzontale x 768 verticale)
Obiettivo		Obiettivo zoom F=1,7 ~ 2,1 f=24 ~ 29 mm
Lampada		285W UHB
Altoparlante		4W x 4
Altoparlanto		100 ~ 120 V c.a, 5,0 A, 220 ~ 240 V c.a, 2,1 A
Potenza assorbita		460W
Fascia di temperatura		5 ~ 35°C (Funzionamento)
Dimensione		418 (L) x 139 (A) x 319 (P) mm (Parti sporgenti escluse) • Si prega di riferirsi alla seguente figura.
Peso (massa)		7,1 kg
Terminali		**Porta di ingresso RGB:** RGB1.....D-sub 15pin mini x 1 RGB2.....D-sub 15pin mini x 1 **Porta di uscita RGB:** RGB OUT..D-sub 15pin mini x 1 **Porta di ingresso digitale:** M1-D.....M1-D x1 **Porta di ingresso video:** Y, CB/PB, CR/PR ..... RCA x3 S-VIDEO .....S-video x1 VIDEO .....Video x1 **Porta di ingresso audio:** AUDIO IN1 .....Stereo mini x1 AUDIO IN2 .....Stereo mini x1 AUDIO IN3 ..... RCA x2 AUDIO IN4 ..... RCA x2 **Porta di comunicazione:** CONTROL..... D-sub 9pin x1 **Altre porte:** NETWORK.....RJ45 x1 REMOTE CONTROL .....Stereo mini x1
Parti Opzional	Lampada	DT00771
	Filtro Aria	MU03642
	Altre	* Consultare il rivenditore.

NOTA • I presenti dati tecnici sono soggetti a modifiche senza preavviso.

Dati tecnici (continua)





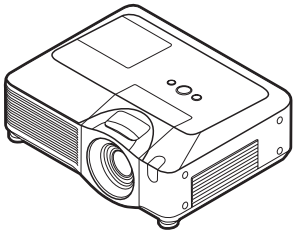


[unità: mm]

Proiettore

CP-X505/CP-X605

Manuale d'istruzioni – Funzioni della Rete



Questo manuale ha lo scopo di fornire spiegazioni solo delle funzioni della rete. Per la sicurezza, funzionamento o qualsiasi altra questione, riferirsi al manuale d' istruzioni di questo proiettore.

⚠**AVVERTENZA** • Prima dell'uso delle funzioni della rete, leggere attentamente il manuale d'istruzioni di questo proiettore, per garantire la sua corretta impostazione.
• Dopo la lettura, conservare i manuali in un luogo sicuro per un futuro riferimento.

NOTA • Le informazioni riportate in questo manuale sono soggette a modifiche senza preavviso.
• Il produttore declina qualsiasi responsabilità per eventuali errori che potrebbero comparire nel presente manuale.
• È vietata la riproduzione, la trasmissione o la copia totale o parziale del presente documento senza espressa autorizzazione scritta.

INFORMAZIONI SUI MARCHI COMMERCIALI
• Windows è un marchio registrato della Microsoft Corporation.
• Netscape è un marchio registrato della Netscape Communications Corporation.
• JavaScript è un marchio registrato della Sun Microsystems, Inc.
Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà dei rispettivi titolari.

Indice

📖
Funzioni della rete 2
Impostazioni 6
Controllo del proiettore 22
Segnalazioni di guasto & avvertimento via E-mail 26
Gestione del proiettore via SNMP 28
Controllo del proiettore tramite programmazione 29
Visualizzazione e-SHOT (Trasferimento di fermoimmagini) . 32
Controllo dei comandi tramite la rete 34

Funzioni della rete

Questo proiettore è dotato delle seguenti funzioni di rete.

Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web

È possibile cambiare le impostazioni o controllare il proiettore tramite una rete, utilizzando un browser web da un PC collegato alla stessa rete.
(📖4)

Segnalazioni di guasto & avvertimento via E-mail

Il proiettore può inviare automaticamente una segnalazione ad un indirizzo e-mail specificato, quando si richiede una manutenzione o si riscontra un errore.
(📖26)

Gestione del proiettore via SNMP

Questo proiettore è compatibile con il protocollo SNMP (Simple Network Management Protocol), permettendovi di monitorarlo da un luogo remoto utilizzando il software SNMP. Inoltre, il proiettore è in grado di inviare segnalazioni di guasto e avvertimento ad un PC specificato.
(📖28)

Controllo del proiettore tramite programmazione

È possibile programmare il proiettore per l'esecuzione varie funzioni in accordo all'opzione di DATA E ORA.
(📖29)

Trasferimento di fermoimmagini

The projector can display still images that are transferred via the network.
(📖32)

Controllo del proiettore via rete tramite RS-232C

Il proiettore può essere controllato utilizzando i comandi RS-232C in rete.
(📖34)

Prima di utilizzare le funzioni della rete...

Per utilizzare le funzioni di rete di questo proiettore, è necessario configurare adeguatamente il proiettore per soddisfare la vostra rete. Consultare il vostro amministratore della rete, prima di collegare il proiettore alla rete. Una configurazione di rete non corretta di questo proiettore può causare problemi alla vostra rete.
Collegarsi al gateway (il router o il PC che inoltra il traffico alle destinazioni esterne alla sottorete cui appartiene la periferica trasmittente) dal terminale di rete posto sul proiettore utilizzando un cavo CAT-5 e configurare le seguenti impostazioni.

Se si usa una rete con DHCP abilitato:

Le impostazioni di rete del proiettore possono essere configurate automaticamente quando **[DHCP]** sul menu della rete è impostato su **[TURN ON]**. Riferirsi a DHCP nel Menu RETE. (📖***Guida operativa : Menu RETE***) Se si richiede un indirizzo IP fisso / statico, configurare il vostro proiettore seguendo i passi riportati nella sezione seguente.

Se si usa un sistema di rete con DHCP non abilitato o se si utilizza un indirizzo IP fisso su un sistema di rete equipaggiato con DHCP abilitato:

Configurare le seguenti impostazioni sul Menu RETE. (📖***Guida operativa : Menu RETE***)

1. **[DHCP]**: Disabilitare DHCP (Impostare **[DHCP]** a **[TURN OFF]**).
2. **[IP ADDRESS]**: Immettere un parametro di indirizzo IP appropriato per il proiettore da collegare alla vostra rete.
3. **[SUBNET MASK]**: Immettere un parametro di subnet mask appropriato per il proiettore da collegare alla vostra rete.
4. **[DEFAULT GATEWAY]**: Immettere un parametro di indirizzo gateway (il router o il PC che inoltra il traffico alle destinazioni esterne alla sottorete cui appartiene la periferica trasmittente) appropriato per il proiettore da collegare alla vostra rete.

Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web

È possibile regolare o controllare il proiettore tramite una rete, da un browser web su un PC collegato alla stessa rete.

NOTA • Si richiede Internet Explorer 5.5 o superiore, oppure Netscape 6.2 o superiore.
• Se JavaScript è disabilitato nella configurazione del vostro browser web, è necessario abilitare JavaScript allo scopo di utilizzare correttamente le pagine web del proiettore. Per maggiori dettagli su come abilitare JavaScript, consultare i file Guida del vostro browser web.
• Questo proiettore supporta SSL (Secure Socket Layer). Specificare “https://” quando impostate l’indirizzo del proiettore.
• Se non viene eseguita nessuna operazione tramite un browser web per circa 50 secondi, il sistema si disconnetterà automaticamente. Riconnettersi alla rete per riprendere le operazioni tramite un browser web.
• Dopo esservi connessi, apparirà una finestra piccola vuota dietro la finestra principale. Non chiudere questa finestra piccola vuota. Se si chiude questa finestra, il sistema si disconnetterà automaticamente dopo un certo periodo anche se è in esecuzione un’operazione.
La finestra piccola vuota si chiuderà quando viene chiusa la finestra principale.
• La finestra piccola vuota può essere considerata un popup, e viene bloccata se state utilizzando Windows XP Service Pack 2, o un altro software per la sicurezza.
Se Service Pack 2 blocca la finestra, apparirà il seguente messaggio:
"Pop-up blocked. To see this pop-up or additional options click here..."
Per aprire la finestra selezionare "Temporarily Allow Pop-ups" o "Always Allow Pop-ups From This Site...".
• Si raccomanda che siano installati tutti gli aggiornamenti dei browser web. Si raccomanda in modo particolare a tutti gli utenti di Internet Explorer che utilizzano una versione di Microsoft Windows precedente a Windows XP Service Pack 2, di installare l’aggiornamento per la sicurezza Q832894 (MS04-004), altrimenti l’interfaccia del browser web potrebbe non essere visualizzata correttamente.
Inoltre quando si utilizza una versione meno recente di Internet Explorer, durante le operazioni il browser si scollegherà dopo 50 secondi.

Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web (Continuo)

Quando configurate o controllate il proiettore tramite un browser web, si richiedono un ID e una password. Ci sono due tipi di ID, ID Amministratore e ID Utente. La tabella seguente descrive le differenze tra ID Utente e ID Amministratore.

Voce	Descrizione	ID Amministratore	ID Utente
Network Information	Visualizza le attuali impostazioni di configurazione di rete del proiettore.	√	√
Network Settings	Visualizza e configura le impostazioni della rete.	√	N/A
Port Settings	Visualizza e configura le impostazioni della porta di comunicazione.	√	N/A
Mail Settings	Visualizza e configura le impostazioni di indirizzamento e-mail.	√	N/A
Alert Settings	Visualizza e configura le segnalazioni di guasto e avvertimento.	√	N/A
Schedule Settings	Visualizza e configura le impostazioni di programmazione.	√	N/A
Date/Time Settings	Visualizza e configura le impostazioni di data e ora.	√	N/A
Security Settings	Visualizza e configura le password e altre impostazioni per la sicurezza.	√	N/A
Projector Control	Controlla il proiettore.	√	√
Projector Status	Visualizza e configura lo stato attuale del proiettore.	√	√
Network Restart	Esegue il riavvio della connessione del proiettore alla rete.	√	N/A

Di seguito sono riportate le impostazioni iniziali di fabbrica per ID amministratore, ID utente e password.

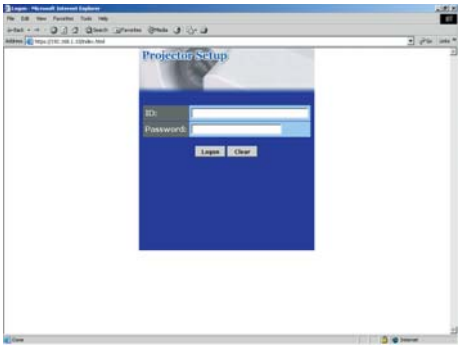
Voce	ID	Password
Administrator ID	Amministratore	<vuoto>
User ID	Utente	<vuoto>

Impostazioni

Per la configurazione o il controllo del proiettore tramite un browser web riferirsi a quanto segue.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra di indirizzo del browser web, e verrà visualizzata la schermata di Fig. 1.
2) Immettere il vostro ID e password, e quindi cliccare **[Logon]**.

Fig. 1



Se la procedura di logon ha successo, verrà visualizzata la schermata di Fig. 2 o Fig. 3.

Fig. 2 (Logon con ID amministratore)

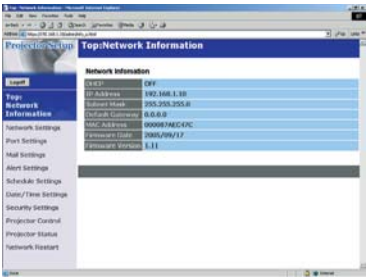
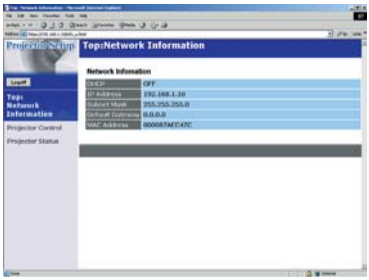
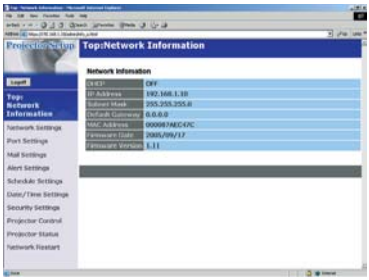


Fig. 3 (Logon con ID utente)



3) Cliccare la voce di operazione o configurazione che si desidera sul menu principale, posizionato sul lato sinistro della schermata (Fig. 2 o Fig. 3).

Network Information

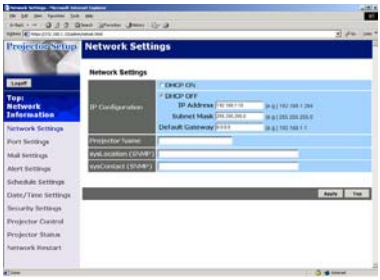


Tutte le immagini delle schermate visualizzate nel presente manuale, si riferiscono a schermate di logon che utilizzano un ID amministratore. Quando si utilizza un ID utente, non verranno visualizzate solo le funzioni di qualsiasi amministratore. Riferirsi alle descrizioni riportate in ciascuna tabella.

Visualizza le attuali impostazioni di configurazione di rete del proiettore.

Voce	Descrizione
DHCP	Visualizza le impostazioni di configurazione DHCP.
IP Address	Visualizza l'attuale indirizzo IP.
Subnet Mask	Visualizza il parametro subnet mask.
Default Gateway	Visualizza il parametro di default gateway.
MAC Address	Visualizza l'indirizzo MAC.
Firmware Date	Visualizza la marcatura oraria del firmware della rete. Questa informazione viene visualizzata solo quando siete collegati alla rete usando un ID amministratore.
Firmware Version	Visualizza il numero di versione firmware della rete. Questa informazione viene visualizzata solo quando siete collegati alla rete usando un ID amministratore

Network Settings



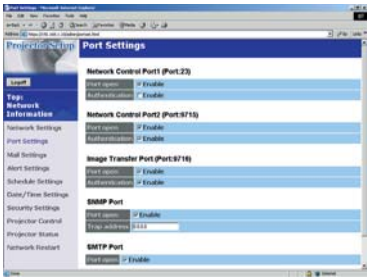
Visualizza e configura le impostazioni della rete.

Voce			Descrizione
IP Configuration			Configura le impostazioni della rete.
	DHCP ON		Abilita DHCP.
	DHCP OFF		Disabilita DHCP.
		IP Address	Configura il parametro di indirizzo IP quando DHCP è disabilitato.
		Subnet Mask	Configura il parametro di subnet mask quando DHCP è disabilitato.
		Default Gateway	Configura il parametro di default gateway quando DHCP è disabilitato.
Projector Name			Configura il nome del proiettore.
SysLocation			Configura la posizione da riferirsi quando si utilizza SNMP.
SysContact			Configura le informazioni sul contatto da riferirsi quando si utilizza SNMP.

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. Quando si cambiano le impostazioni di configurazione, dovete riavviare la connessione alla rete. È possibile riavviare la connessione alla rete facendo un click su **[Network Restart]** sul menu principale.
• Se collegate il proiettore ad una rete esistente, consultare un amministratore di rete prima di impostare gli indirizzi del server.

Port Settings



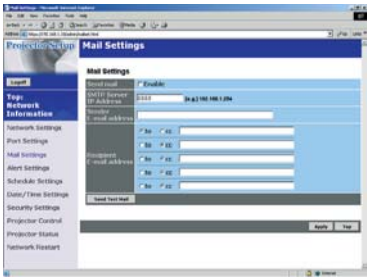
Visualizza e configura le impostazioni della porta di comunicazione.

Voce		Descrizione
Network Control Port1 (Port:23)		Configura la porta 1 di controllo dei comandi (Porta:23).
	Port open	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per utilizzare la porta 23.
	Authentication	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Network Control Port2 (Port:9715)		Configura la porta 2 di controllo dei comandi (Porta:9715).
	Port open	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per utilizzare la porta 9715.
	Authentication	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
Image Transfer Port (Port:9716)		Configura la porta per il trasferimento delle immagini (Porta:9716).
	Port open	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per utilizzare la porta 9716.
	Authentication	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** quando si richiede l'autenticazione per questa porta.
SNMP Port		Configura la porta SNMP.
	Port open	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per utilizzare SNMP.
	Trap address	Configura la destinazione di SNMP Trap in formato IP.
SMTP Port		Configura la porta SMTP.
	Port open	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per utilizzare la funzione di e-mail.

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. La connessione alla rete deve essere riavviata quando si cambiano le impostazioni di configurazione. La connessione alla rete può essere riavviata dal usando il comando **[Network Restart]** sul menu principale.

Mail Settings



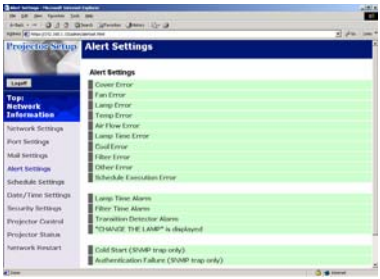
Visualizza e configura le impostazioni di indirizzamento e-mail.

Voce	Descrizione
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per usare la funzione di e-mail. Configurare le condizioni per l'invio di e-mail all'opzione **[Alert Settings]**.
SMTP Server IP Address	Configura l'indirizzo del mail server in formato IP.
Sender E-mail address	Configura l'indirizzo del mittente e-mail. La lunghezza dell'indirizzo del mittente e-mail può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Recipient E-mail address	Configura fino a cinque indirizzi e-mail di destinatari. È possibile inoltre specificare **[TO]** o **[CC]** per ciascun indirizzo. La lunghezza dell'indirizzo del destinatario e-mail può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • È possibile confermare se le impostazioni di mail operano correttamente usando il tasto [Send Test Mail] button.
• Se collegate il proiettore ad una rete esistente, consultare un amministratore di rete prima di impostare gli indirizzi del server.

Alert Settings



Visualizza e configura le segnalazioni di guasto e avvertimento.

Voce		Descrizione
Cover Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore coperchio.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Fan Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore ventilatore.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.

Alert Settings (Continuo)

Voce		Descrizione
Lamp Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore lampada.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Temp Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore temperatura.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Air Flow Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore flusso d' aria.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.

Alert Settings (Continuo)

Voce	Descrizione
Lamp Time Error	Configura le impostazioni di segnalazione di errore del tempo della lampada.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Cool Error	Configura le impostazioni di segnalazione di errore raffreddamento.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Filter Error	Configura le impostazioni di segnalazione di errore filtro.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.

Alert Settings (Continuo)

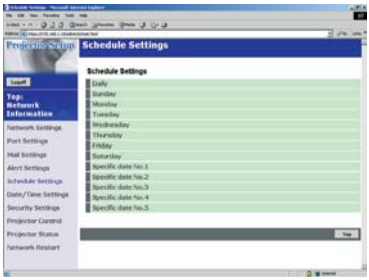
Voce		Descrizione
Other Error		Configura le impostazioni di segnalazione di altri errori.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Schedule Execution Error		Configura le impostazioni di segnalazione di errore esecuzione programma.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Lamp Time Alarm		Configura le impostazioni di segnalazione della durata della lampada.
	Alarm Time	Configura la durata della lampada da segnalare.
	SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable**] per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
	Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
	Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.

Alert Settings (Continuo)

Voce	Descrizione
Filter Time Alarm	Configura le impostazioni di segnalazione della durata del filtro.
Alarm Time	Configura la durata del filtro da segnalare.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Transition Detector Alarm	Configura le impostazioni di segnalazione di rilevamento transizione.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
“CHANGE THE LAMP” is displayed	Configura le impostazioni di segnalazione per quando visualizzare “CAMBIARE LA LAMPADA.”.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Send Mail	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni di e-mail per questa voce.
Mail Subject	Configura la riga Soggetto della e-mail da inviare. La lunghezza della riga Soggetto può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
Mail Text	Configura il testo della e-mail da inviare. La lunghezza del testo può avere fino a 1024 caratteri alfanumerici.
Cold Start	Configura le impostazioni di segnalazione di avvio raffreddamento.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.
Authentication Failure	Configura le impostazioni di segnalazione di insuccesso autenticazione.
SNMP Trap	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare le segnalazioni SNMP Trap per questa voce.

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Schedule Settings



Visualizza e configura le impostazioni di programma.

Voce		Descrizione
Daily		Configura il programma giornaliero.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione giornaliera.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma giornaliero.
Sunday		Configura il programma della domenica.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione della domenica.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma della domenica.
Monday		Configura il programma del lunedì.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del lunedì.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del lunedì.
Tuesday		Configura il programma del martedì.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del martedì.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del martedì.
Wednesday		Configura il programma del mercoledì.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del mercoledì.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del mercoledì.
Thursday		Configura il programma del giovedì.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del giovedì.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del giovedì.
Friday		Configura il programma del venerdì.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del venerdì.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del venerdì.
Saturday		Configura il programma del sabato.
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione del sabato.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma del sabato.

Schedule Setting (Continuo)

Voce		Descrizione
Specific date No1		Configura il programma alla data specificata (No.1).
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable**] per abilitare la programmazione alla data specificata (No.1).
	Month/Day	Configura il mese e la data.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma alla data specificata (No.1).
Specific date No.2		Configura il programma alla data specificata (No.2).
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione alla data specificata (No.2).
	Month/Day	Configura il mese e la data.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma alla data specificata (No.2).
Specific date No.3		Configura il programma alla data specificata (No.3).
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione alla data specificata (No.3).
	Month/Day	Configura il mese e la data.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma alla data specificata (No.3).
Specific date No.4		Configura il programma alla data specificata (No.4).
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione alla data specificata (No.4).
	Month/Day	Configura il mese e la data.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma alla data specificata (No.4).
Specific date No.5		Configura il programma alla data specificata (No.5).
	Schedule	Fare un click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione alla data specificata (No.5).
	Month/Day	Configura il mese e la data.
	Schedule List	Visualizza l'attuale programma alla data specificata (No.5).

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Schedule Setting (Continuo)

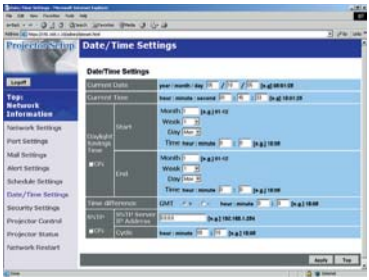
Per inserire funzioni ed eventi aggiuntivi, fare click sul tasto **[Add New]** ed impostare le voci seguenti.

Voce		Descrizione
Time		Configura l'ora per eseguire i comandi.
Command		Configura i comandi da eseguire.
	Power Parameter	Configura i parametri per il controllo della potenza.
	Input Source Parameter	Configura i parametri per la commutazione dell'ingresso.
	Display Image Parameter	Configura i parametri per visualizzare i dati delle immagini di trasferimento.

Fare click sul tasto **[Register]** per aggiungere nuovi comandi alla lista del programma.

Fare click sul tasto **[Delete]** per cancellare i comandi dalla lista del programma.

Date/Time Settings



Visualizza e configura le impostazioni della data e dell'ora.

Voce	Descrizione
Current Date	Configura la data attuale nel formato anno/mese/giorno.
Current Time	Configura l'ora attuale nel formato ore:minuti:secondi.

Date/Time Settings (Continuo)

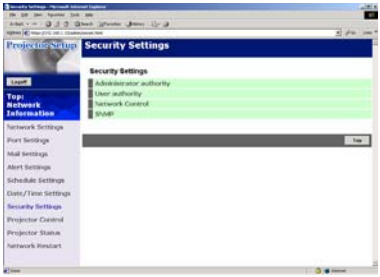
Voce	Descrizione
Daylight Savings Time	Fare click sulla casella di controllo **[ON]** per abilitare l'ora legale e impostare le voci seguenti.
Start	Configura la data e l'ora di inizio dell'ora legale.
Month	Configura il mese in cui inizia l'ora legale (1~12).
Week	Configura la settimana del mese in cui inizia l'ora legale (First, 2, 3, 4, Last).
Day	Configura il giorno della settimana in cui inizia l'ora legale (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
Hour	Configura l'ora in cui inizia l'ora legale (0 ~ 23).
Minute	Configura i minuti in cui inizia l'ora legale (0 ~ 59).
End	Configura la data e l'ora in cui termina l'ora legale.
Month	Configura il mese in cui termina l'ora legale (1 ~ 12).
Week	Configura la settimana del mese in cui termina l'ora legale (First, 2, 3, 4, Last).
Day	Configura il giorno della settimana in cui termina l'ora legale (Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat).
Hour	Configura l'ora in cui termina l'ora legale (0 ~ 23).
Minute	Configura i minuti in cui termina l'ora legale (0 ~ 59).
Time difference	Configura la differenza di orario (hours:minutes). Impostare lo stesso valore già impostato nel PC. In caso di dubbio, rivolgetevi all'amministratore della rete.
SNTP	Fare click sulla casella di controllo **[ON]** per richiamare le informazioni della data e dell'orario dal server SNTP e quindi impostare le voci seguenti.
SNTP Server IP Address	Configura l'indirizzo del server SNTP in formato IP.
Cycle	Configura l'intervallo con il quale richiamare le informazioni di data e ora dal server SNTP (hours:minutes).

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. La connessione alla rete deve essere riavviata quando si cambiano le impostazioni di configurazione. La connessione alla rete può essere riavviata dal usando il comando **[Network Restart]** sul menu principale.

- Se collegate il proiettore ad una rete esistente, consultare un amministratore di rete prima di impostare gli indirizzi del server.
- Per abilitare la funzione SNTP, deve essere impostata la differenza di orario.
- Quando l'SNTP è abilitato, il proiettore richiamerà le informazioni della data e dell'orario dal timeserver, ignorando le impostazioni dell'orario.
- L'ora segnata dall'orologio interno potrebbe non mantenersi con precisione. Affinché l'orologio mantenga l'ora con precisione vi raccomandiamo di utilizzare la funzione SNTP.

Security Settings



Visualizza e configura le password e altre impostazioni per la sicurezza.

Voce		Descrizione
Administrator authority		Configura l'ID e la password di Amministratore.
	Administrator ID	Configura l'ID di Amministratore. La lunghezza del testo può avere fino a 32 caratteri alfanumerici.
	Administrator Password	Configura la password di Amministratore. La lunghezza del testo può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Re-enter Administrator Password	Usata per reimmettere la password riportata sopra per la verificazione.
User authority		Configura l'ID e la password Utente.
	User ID	Configura l'ID Utente. La lunghezza del testo può avere fino a 32 caratteri alfanumerici.
	User Password	Configura la password Utente. La lunghezza del testo può avere fino a 255 caratteri alfanumerici.
	Re-enter User Password	Usata per reimmettere la password riportata sopra per la verificazione.

Security Settings (Continuo)

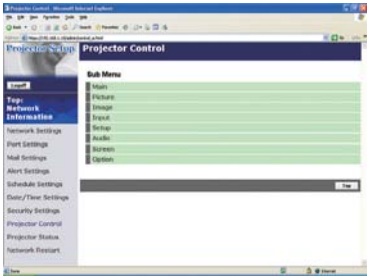
Voce		Descrizione
Network Control		Configura la password di autenticazione per il controllo dei comandi.
	Authentication Password	Configura la password di autenticazione. La lunghezza del testo può avere fino a 16 caratteri alfanumerici.
	Re-enter Authentication Password	Usata per reimmettere la password riportata sopra per la verificazione.
SNMP		Configura il nome di comunità se si usa l'SNMP.
	Community Name	Configura il nome di comunità. La lunghezza del testo può avere fino a 64 caratteri alfanumerici.

Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione alla rete. La connessione alla rete deve essere riavviata quando si cambiano le impostazioni di configurazione. La connessione alla rete può essere riavviata dal usando il comando **[Network Restart]** sul menu principale.

Controllo del proiettore

Projector Control



Le voci mostrate nella tabella riportata sotto possono essere eseguite facendo uso del menu **[Projector Control]**.
Selezionare una voce usando i tasti frecce su e giù del PC.
La maggior parte delle voci hanno un sottomenu.
Per maggiori dettagli riferirsi alla tabella riportata sotto.

Controlli del proiettore.

Voce		Descrizione
Main		
	Power	Accende/Spegne l'alimentazione.
	Input Source	Seleziona la sorgente d'ingresso.
	Picture Mode	Seleziona l'impostazione della modalità immagine.
	Blank On/Off	Attiva/Disattiva la funzione Sp.vuoto.
	Mute	Attiva/Disattiva la funzione Muto.
	Freeze	Seleziona l'impostazione Fissa.
	Magnify	Controlla l'impostazione Ingrandisca.
Picture		
	Brightness	Regola l'impostazione Lumin.
	Contrast	Regola l'impostazione Contrasto.
	Gamma	Seleziona l'impostazione Gamma.
	Color Temp	Seleziona l'impostazione Temp. Col.
	Color	Regola l'impostazione Colore.
	Tint	Regola l'impostazione Chiari.
	Sharpness	Regola l'impostazione Nitidezza.
	Active Iris	Seleziona l'impostazione Iris Attivo.
	MyMemory Recall	Richiama i dati Memoria.
	MyMemory Save	Salva i dati Memoria.

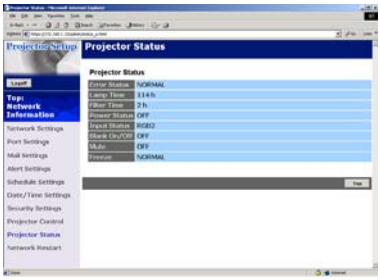
Projector Control (Continuo)

Voce		Descrizione
Image		
	Aspect	Seleziona l'impostazione Larg./alt.
	Over Scan	Seleziona l'impostazione Overscan.
	V Position	Regola la Posiz V.
	H Position	Regola la Posiz H.
	H Phase	Regola la Fase H.
	H Size	Regola la Form.H.
	Auto Adjust	Esegue l'Autoregolazione.
Input		
	Progressive	Seleziona l'impostazione Progressiv.
	Video NR	Seleziona l'impostazione R.D. Video.
	3D-YCS	Seleziona l'impostazione 3D-YCS.
	Color Space	Seleziona lo Spazio Col.
	Component	Seleziona l'impostazione del terminale Component.
	C-Video Format	Seleziona l'impostazione Formato Video.
	S-Video Format	Seleziona l'impostazione Formato S-video.
	M1-D	Seleziona l'impostazione M1-D.
	Frame Lock	Attiva/Disattiva Stop Foto.
	RGB in-1	Seleziona il tipo di segnale d'ingresso RGB1.
	RGB in-2	Seleziona il tipo di segnale d'ingresso RGB2.
Setup		
	Aoto Keystone Execute	Esegue la correzione automatica della distorsione keystone.
	Keystone V	Regola l'impostazione Keystone Verticale.
	Keystone H	Regola l'impostazione Keystone Orizzontale.
	Whisper	Seleziona Vel.ventola. (Normal o Silenzioso)
	Mirror	Seleziona la condizione Specchio.

Projector Control (Continuo)

Voce		Descrizione
Audio		
	Volume	Regola l'impostazione Volume.
	Treble	Regola l'impostazione ALTI.
	Bass	Regola l'impostazione BASSI.
	SRS WOW	Seleziona l'impostazione SRS WOW.
	Speaker	Attiva/Disattiva Speaker.
	Audio-RGB1	Assegna il terminale d'ingresso Audio-RGB1.
	Audio-RGB2	Assegna il terminale d'ingresso Audio-RGB2.
	Audio-M1-D	Assegna il terminale d'ingresso Audio-M1-D.
	Audio-Video	Assegna il terminale d'ingresso Audio-Video.
	Audio-S-Video	Assegna il terminale d'ingresso Audio-S-Video.
	Audio-Component	Assegna il terminale d'ingresso Audio-Component.
Screen		
	Language	Seleziona la Lingua per OSD.
	Menu Position V	Regola la Pos. Menu verticale.
	Menu Position H	Regola la Pos. Menu orizzontale.
	Blank	Seleziona il modo Sp.vuoto.
	Startup	Seleziona il modo Avviare dello schermo.
	MyScreen Lock	Attiva/Disattiva Bl.Schermata.
	Message	Attiva/Disattiva la funzione Messaggio.
Option		
	Auto Search	Attiva/Disattiva la funzione di ricerca automatica del segnale.
	Auto Keystone	Attiva/disattiva la funzione di correzione automatica della distorsione keystone.
	Auto on	Attiva/disattiva la funzione Auto On.
	Auto off	Configura il timer di spegnimento del proiettore quando non viene rilevato nessun segnale.
	My Button-1	Assegna le funzioni per i tasti MY BUTTON1 sul telecomando incluso.
	My Button-2	Assegna le funzioni per i tasti MY BUTTON2 sul telecomando incluso.
	Auto Adjust	Abilita/Disabilita la regolazione automatica.
	Remote Receiv. Front	Abilita/disabilita Ricev. Telecom. Davanti.
	Remote Receiv. Rear	Abilita/disabilita Ricev. Telecom. Dietro.
	Remote Receiv. Top	Abilita/disabilita Ricev. Telecom. Alto.
	Remote Freq. Normal	Abilita/disabilita Freq. Telecom. Normale.
	Remote Freq. High	Abilita/disabilita Freq. Telecom. Elevata.

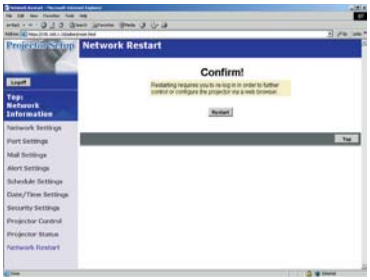
Projector Status



Visualizza e configura lo stato attuale del proiettore.

Voce	Descrizione
Error Status	Visualizza lo stato attuale di errore.
Lamp Time	Visualizza il tempo d'impiego dell'attuale lampada.
Filter Time	Visualizza il tempo d'impiego dell'attuale filtro.
Power Status	Visualizza lo stato attuale della potenza.
Input Status	Visualizza l'attuale sorgente del segnale d'ingresso.
Blank On/Off	Visualizza lo stato di attivazione/disattivazione Sp.vuoto.
Mute	Visualizza lo stato attuale di attivazione/disattivazione Muto.
Freeze	Visualizza lo stato attuale di attivazione/disattivazione Fissa.

Network Restart



Riavvia la connessione di rete del proiettore.

Voce	Descrizione
Restart	Riavvia la connessione di rete del proiettore, allo scopo di attivare le nuove impostazioni di configurazione.

NOTA • Il riavvio vi richiede di riconnettervi per un ulteriore controllo o per configurare il proiettore tramite un browser web.

Logoff

Quando fate click su logoff, viene visualizzata la schermata di logon (📖*6 :* Fig. 1).

Segnalazioni di guasto & avvertimento via E-mail

Il proiettore può inviare automaticamente una segnalazione all'indirizzo e-mail specificato, quando si richiede manutenzione o si riscontra un errore.

NOTA • Possono essere specificati fino a cinque indirizzi e-mail.
• Il proiettore può non essere in grado di inviare le e-mail se si verifica un' improvvisa interruzione dell'alimentazione.

Impostazioni mail (*10*)

Per utilizzare la funzione e-mail del proiettore, configurare le seguenti voci tramite un browser web.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra di indirizzo del browser web.
2) Immettere l'ID e la password di Amministratore e fare click su **[Logon]**.
3) Fare click su **[Port Settings]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per aprire la porta SMTP.
5) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Dopo che sono state cambiate le impostazioni di configurazione della porta SMTP si richiede un riavvio della rete. Fare click su **[Network Restart]** e configurare le voci seguenti.

6) Fare click su **[Mail Settings]** e configurare ciascuna voce. Per ulteriori informazioni, riferirsi alla voce **Mail Settings** in **Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web**.
7) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

NOTA • Fare click sul tasto **[Send Test Mail]** in **[Mail Settings]**, per confermare che le impostazioni e-mail siano corrette. La seguente mail verrà consegnata all'indirizzo specificato.

Riga oggetto: Test Mail		<Nome del proiettore>
Testo	: Send Test Mail	
	Date	<Data di prova>
	Time	<Ora di prova>
	IP Address	<Indirizzo IP del proiettore>
	MAC Address	<Indirizzo MAC del proiettore>

Mail Settings (Continuo)

8) Configurare le segnalazioni di guasto/avvertimento tramite le impostazioni E-mail. Fare click su **[Alert Settings]** sul menu principale.
9) Selezionare e configurare ogni voce della segnalazione. Per ulteriori informazioni, riferirsi a **Alert Settings** in **Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web**.
10) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Le e-mail di guasto/avvertimento vengono formattate come segue:

Riga oggetto: <Titolo della mail><Nome del proiettore>
Testo : <Testo della mail>

Date	<Data di guasto/avvertimento>
Time	<Ora di guasto/avvertimento>
IP Address	<Indirizzo IP del proiettore>
MAC Address	<Indirizzo MAC del proiettore>

Gestione del proiettore via SNMP

Quando è abilitato l'SNMP, il proiettore è in grado di inviare le segnalazioni di guasto/avvertimento ad un PC specificato.

NOTA • Si raccomanda che le funzioni SNMP siano eseguite da un amministratore della rete.
• Il software di gestione SNMP deve essere installato sul computer per monitorare il proiettore tramite SNMP.

Impostazioni SNMP (📖9)

Per usare l'SNMP configurare le seguenti voci tramite un browser web.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra dell'indirizzo del browser web.
2) Immettere l'ID e la password di Amministratore e fare click su **[Logon**].
3) Fare click su **[Port Settings]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la porta SNMP. Impostare l'indirizzo IP per inviare una SNMP Trap quando si verifica un guasto/avvertimento.

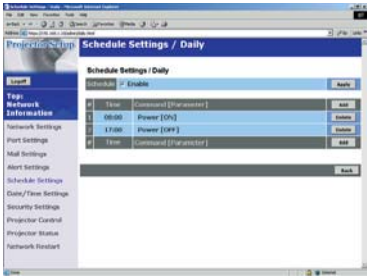
NOTA • Dopo che sono state cambiate le impostazioni di configurazione dell' SNMP Trap, si richiede un riavvio della rete. Fare click su **[Network Restart]** e configurare le voci seguenti.

5) Fare click su **[Security Settings]** sul menu principale.
6) Fare click su **[SNMP]** e impostare il nome di comunità sulla schermata che viene visualizzata.

NOTA • Dopo che è stato cambiato il nome di comunità si richiede un riavvio della rete.
• Fare click su **[Network Restart]** e configurare le voci seguenti.

7) Configurare le impostazioni per la trasmissione della trap di guasto/ avvertimento. Fare click su **[Alert Settings]** sul menu principale e selezionare la voce guasto/avvertimento da configurare.
8) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per inviare la SNMP trap per guasto/avvertimento. Deselezionare la casella di controllo **[Enable]** quando non si richiede la trasmissione della SNMP trap.
9) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Controllo del proiettore tramite programmazione



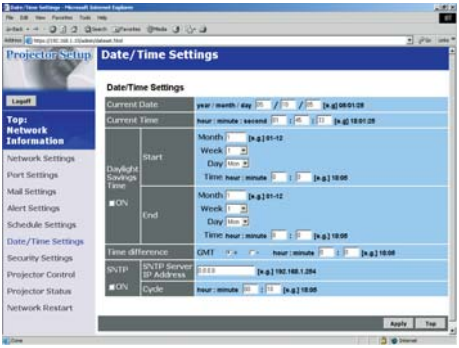
Il proiettore può essere controllato automaticamente tramite la programmazione.

NOTA • YÈ possibile programmare i seguenti eventi di controllo: Power ON/ OFF, Input Source e Transferred Image Display.
• Sono possibili 3 tipi di programmazione, 1) daily 2) day of the week 3) specific date.
• La priorità per gli eventi programmati è la seguente 1) specific date 2) day of the week 3) daily.
• Per gli eventi programmati, sono disponibili fino a cinque specifiche date. Quando è stato programmato più di un evento per la stessa data e ora, la priorità viene data a quello con i numeri inferiori (es., 'Specific day No. 1' ha la priorità su 'Specific day No. 2', e così via.)
• Assicurarsi di impostare la data e l'ora prima di abilitare gli eventi programmati..

Impostazioni data/ora (🕮18)

L'impostazione di data/ora può essere regolata tramite un browser web.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra dell'indirizzo del browser web. Immettere l'ID e la password di Amministratore e fare click su **[Logon]**.
2) Fare click su **[Date/Time Settings]** sul menu principale e configurare ciascuna voce. Per ulteriori informazioni, riferirsi alla voce **Date/Time Settings** in **Configurazione e Controllo del proiettore da un browser web**.
3) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.



NOTA • Dopo che sono state cambiate le impostazioni di configurazione dell' ora legale o dell'SNTP, si richiede un riavvio della rete.
• La batteria per l'orologio incorporato potrebbe essere esaurita se l'orologio ritarda, anche se DATA E ORA sono state impostate correttamente. Sostituire la batteria seguendo le istruzioni relative alla sostituzione della batteria.
(🕮*Manuale d'istruzioni - Guida operativa : Sostituzione della batteria dell'orologio interno*)
• L'ora segnata dall'orologio interno potrebbe non mantenersi con precisione. Affinché l'orologio mantenga l'ora con precisione vi raccomandiamo di utilizzare la funzione SNTP.

Impostazioni di programma (16)

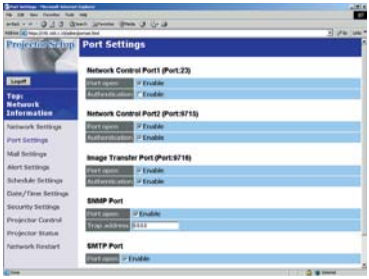
Le impostazioni di programma possono essere configurate da un browser web.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10**] nella barra dell'indirizzo del browser web.
2) Immettere l'ID e la password di Amministratore e fare click su **[Logon]**.
3) Fare click su **[Schedule Settings]** sul menu principale e selezionare la voce del programma richiesta.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per abilitare la programmazione.
5) Immettere la data (Month/Day) per la programmazione alla data specificata.
6) Quando volete aggiungere un comando, fare click su **[Add]** e impostare l'ora, il comando e i parametri, e quindi fare click su **[Add This Schedule]**.
7) Quando si desidera cancellare un programma, fare click sul tasto **[Delete]**.
8) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Sono possibili tre tipi di programmazione.
1) Daily: Esegue ogni giorno l'operazione specificata all'ora specificata.
2) Sunday ~ Saturday: Esegue l'operazione specificata alla l'ora specificata, il giorno della settimana specificato.
3) Specific Date: Esegue l'operazione specificata alla data e all'ora specificata.

NOTA • Quando nel proiettore si salva almeno una programmazione "Power ON", nella modalità di standby l'indicatore di accensione lampeggia di colore verde per circa 3 secondi.
• Quando è in uso la funzione di programma, il cavo di alimentazione deve essere collegato al proiettore e l'interruttori della presa di corrente e di alimentazione devono essere accesi, [|]. La funzione di programma non opera se l'interruttore di alimentazione è spento, [O] oppure se l'interruttore generale in una stanza è disinserito. L'indicatore di alimentazione si illumina in arancione o in verde quando il proiettore è alimentato.

Visualizzazione e-SHOT (Trasferimento di fermoimmagini)



Il proiettore può visualizzare un fermoimmagine trasferito via rete.

Porta di comunicazione

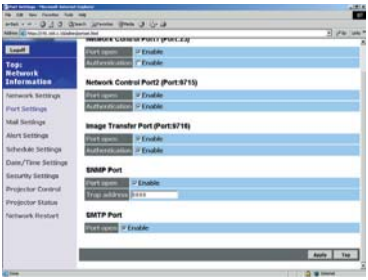
La seguente porta viene utilizzate per e-SHOT.
TCP #9716
(📖9)

NOTA • La funzione e-SHOT non è disponibile tramite le porte di comunicazione utilizzate per il controllo di comando (TCP #23 e TCP #9715).

Impostazioni e-SHOT (Trasferimento di fermoimmagini)

Configurare le voci seguenti da un browser web quando viene utilizzato e-SHOT.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra di indirizzo del browser web.
2) Immettere l'ID e password di Amministratore e fare click su **[Logon]**.
3) Fare click su **[Port settings]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per aprire **[Image Transfer Port (Port: 9716)]**. Quando si richiede l'autenticazione, fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per l' impostazione di **[Authentication]** altrimenti deselezionare la casella di controllo.
5) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.



Impostazioni e-SHOT (Trasferimento di fermoimmagini) (Continuo)

Quando è abilitata l'impostazione di autenticazione, si richiedono le seguenti impostazioni.

6) Fare click su **[Security Settings]** sul menu principale.
7) Selezionare **[Network Control]** e immettere la password di autenticazione che si desidera. * Vedere NOTA1.
8) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni. * Vedere NOTA2.

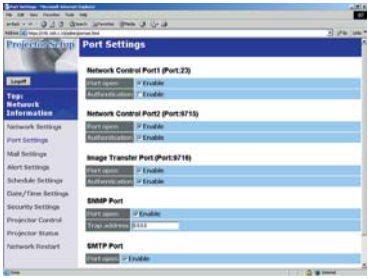
NOTA1 • La password di autenticazione sarà la stessa di **[Network Control Port1 (Port: 23)]**, **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**, e **[Image Transfer Port (Port: 9716)]**.

NOTA2 • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione di rete. Quando una qualsiasi delle impostazioni di configurazione viene cambiata, riavviare la connessione di rete. La connessione alla rete può essere riavviata dal usando il comando **[Network Restart]** sul menu principale.

Trasmissione di e-SHOT (Trasferimento di fermoimmagini)

La trasmissione di e-SHOT richiede un'applicazione esclusiva per il PC. È possibile scaricarla dal sito web Hitachi. Per le istruzioni, riferirsi al manuale dell' applicazione.

Controllo dei comandi tramite la rete



È possibile configurare e controllare il proiettore tramite la rete, utilizzando i comandi RS-232C.

Porta di comunicazione

Le seguenti due porte sono assegnate per il controllo dei comandi.
TCP #23
TCP #9715

NOTA • Il controllo dei comandi non è disponibile dalla porta di comunicazione (TCP #9716) utilizzata per la funzione di trasmissione di e-SHOT.

Impostazioni del controllo dei comandi (📖9)

Configurare le seguenti voci da un browser web quando si utilizza il controllo dei comandi.
Esempio: Se l'indirizzo IP del proiettore è impostato a 192.168.1.10:

1) Immettere **[https://192.168.1.10]** nella barra dell'indirizzo del browser web.
2) Impostare l'ID e la password di Amministratore e fare click su **[Logon]**.
3) Fare click su **[Port settings]** sul menu principale.
4) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per aprire **[Network Control Port (Port: 23)]** per usare TCP #23. Quando si richiede l'autenticazione, fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per l'impostazione di **[Authentication]**, altrimenti deselezionare la casella di controllo.
5) Fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per aprire **[Network Control Port (Port: 9715)]** per usare TCP #9715. Quando si richiede l'autenticazione, fare click sulla casella di controllo **[Enable]** per l'impostazione di **[Authentication]**, altrimenti deselezionare la casella di controllo.
6) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni.

Impostazioni del controllo dei comandi (Continuo)

Quando è abilitata l'impostazione di autenticazione, si richiedono le seguenti impostazioni.
(📖*20*)

7) Fare click su **[Security Settings]** sul menu principale.
8) Fare click su **[Network Control]** e immettere la password di autenticazione che si desidera. * Vedere NOTA1.
9) Fare click sul tasto **[Apply]** per salvare le impostazioni. * Vedere NOTA2.

NOTA1 • La password di autenticazione sarà la stessa di **[Network Control Port1 (Port: 23)]**, **[Network Control Port2 (Port: 9715)]**, e **[Image Transfer Port (Port: 9716)]**.

NOTA2 • Le impostazioni della nuova configurazione vengono attivate dopo il riavvio della connessione di rete. Quando una qualsiasi delle impostazioni di configurazione viene cambiata, riavviare la connessione di rete. La connessione alla rete può essere riavviata dal usando il comando **[Network Restart]** sul menu principale.

Formato dei comandi

I formati dei comandi differiscono tra le diverse porte di comunicazione.

TCP #23

È possibile usare i comandi RS-232C senza alcun cambiamento. Il formato dei dati di risposta è lo stesso come per i comandi RS-232C. Tuttavia, quando l' autenticazione è abilitata, in caso di fallimento di autenticazione sarà inviata indietro la seguente risposta.

<Risposta nel caso di un errore di autenticazione>

Risposta	Codice di errore	
0x1F	0x04	0x00

TCP #9715

Formato dei dati di invio

La seguente formattazione è aggiunta all'header (0x02), lunghezza dati (0x0D), checksum (1 byte) e ID di connessione (1 byte) dei comandi RS-232C.

Header	Lunghezza dati	Comando RS-232C	Checksum	ID di connessione
0x02	0x0D	13 bytes	1 byte	1 byte

Header→ 0x02, fissa
Lunghezza dati→ Lunghezza byte dei comandi RS-232C (0x0D, fissa)
Comando RS-232C→ Comandi RS-232C che iniziano con 0xBE 0xEF (13 bytes)
Checksum→ Questo è il valore per rendere zero la somma degli 8 bits inferiori dall'header alla checksum.
ID di connessione→ Valore casuale da 0 a 255 (Questo valore viene allegato ai dati di risposta)

Formato dei dati di risposta

L'ID di connessione (i dati sono gli stessi come per i dati ID di connessione sul formato dei dati di invio) è allegato ai dati di risposta dei comandi RS-232C.

<Risposta ACK>

Risposta	ID di connessione
0x06	1 byte

<Risposta NAK>

Risposta	ID di connessione
0x15	1 byte

<Risposta errore>

Risposta	Codice di errore	ID di connessione
0x1C	2 bytes	1 byte

<Risposta dati>

Risposta	Dati	ID di connessione
0x1D	2 bytes	1 byte

<Risposta proiettore occupato>

Risposta	Codice di stato	ID di connessione
0x1F	2 bytes	1 byte

<Risposta errore di autenticazione>

Risposta	Codice di errore autenticazione		ID di connessione
0x1F	0x04	0x00	1 byte

Interruzione automatica della connessione

La connessione TCP verrà disconnessa automaticamente se non c'è nessuna comunicazione per più di 30 secondi dopo essere stata stabilita.

Autenticazione

Il proiettore non accetta i comandi senza l'avvenuta autenticazione, quando l' autenticazione è abilitata. Il proiettore utilizza un'autenticazione del tipo challenge-response con un algoritmo MD5 (Message Digest 5).
Quando il proiettore è in uso in una rete LAN, verranno rinviati otto bytes casuali se autenticazione è abilitata. Unire questi 8 bytes ricevuti e la password di autenticazione, e riassumere questi dati con l'algoritmo MD5 ed aggiungerlo davanti ai comandi da inviare.

Di seguito viene riportato un esempio se la password di autenticazione è impostato a "password" e gli otto bytes casuali sono "a572f60c".

1) Selezionare il proiettore.
2) Ricevere gli otto bytes casuali "a572f60c" dal proiettore.
3) Unire gli otto bytes casuali "a572f60c" e la password di autenticazione "password", e quindi diviene "a572f60cpassword".
4) Riassumere questa unione "a572f60cpassword" con l'algoritmo MD5. Essa diverrà "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde".
5) Aggiungere "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde" davanti ai comandi e inviare i dati.
   Inviare "e3d97429adffa11bce1f7275813d4bde"+comando.
6) Se i dati di invio sono corretti, il commando verrà eseguito e saranno rinviati i dati di risposta. Altrimenti, verrà rinviato un messaggio di errore di autenticazione.

Projector

CP-X505/CP-X605

User's Manual – Operating Guide

Technical

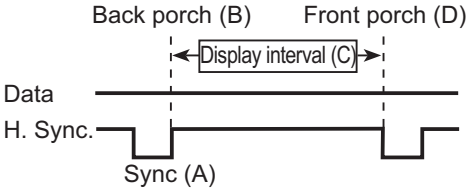
Example of computer signal

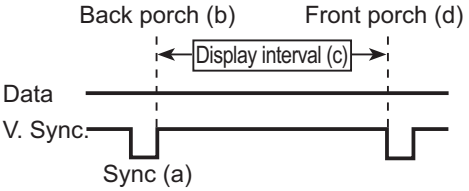
Resolution (H x V)	H. frequency (kHz)	V. frequency (Hz)	Rating	Signal mode
720 x 400	37.9	85.0	VESA	TEXT
640 x 480	31.5	59.9	VESA	VGA (60Hz)
640 x 480	37.9	72.8	VESA	VGA (72Hz)
640 x 480	37.5	75.0	VESA	VGA (75Hz)
640 x 480	43.3	85.0	VESA	VGA (85Hz)
800 x 600	35.2	56.3	VESA	SVGA (56Hz)
800 x 600	37.9	60.3	VESA	SVGA (60Hz)
800 x 600	48.1	72.2	VESA	SVGA (72Hz)
800 x 600	46.9	75.0	VESA	SVGA (75Hz)
800 x 600	53.7	85.1	VESA	SVGA (85Hz)
832 x 624	49.7	74.5		Mac 16” mode
1024 x 768	48.4	60.0	VESA	XGA (60Hz)
1024 x 768	56.5	70.1	VESA	XGA (70Hz)
1024 x 768	60.0	75.0	VESA	XGA (75Hz)
1024 x 768	68.7	85.0	VESA	XGA (85Hz)
1152 x 864	67.5	75.0	VESA	1152 x 864 (75Hz)
1280 x 960	60.0	60.0	VESA	1280 x 960 (60Hz)
1280 x 1024	64.0	60.0	VESA	SXGA (60Hz)
1280 x 1024	80.0	75.0	VESA	SXGA (75Hz)
1280 x 1024	91.1	85.0	VESA	SXGA (85Hz)
1600 x 1200	75.0	60.0	VESA	UXGA (60Hz)
1280 x 768	47.7	60.0	VESA	W-XGA (60Hz)
1400 x 1050	65.2	60.0	VESA	SXGA+ (60Hz)

NOTE • Be sure to check jack type, signal level, timing and resolution before connecting this projector to a computer.
• Some computers may have multiple display screen modes. Use of some of these modes will not be possible with this projector.
• Depending on the input signal, full-size display may not be possible in some cases. Refer to the number of display pixels above.
• Although the projector can display signals with resolution up to UXGA (1600x1200), the signal will be converted to the projector’s panel resolution before being displayed. The best display performance will be achieved if the resolutions of the input signal and projector panel are identical.
• Automatically adjustment may not function correctly with some input signals.
• The image may not be displayed correctly when the input sync signal is a composite sync or a sync on G.

Initial set signals

The following signals are used for the initial settings. The signal timing of some computer models may be different. In such case, adjust the items V POSITION and H POSITION in the IMAGE menu.

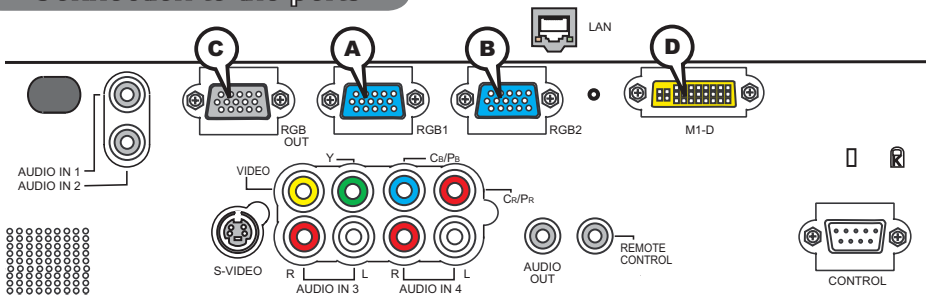




Computer/ Signal	Horizontal signal timing (μs)			
	(A)	(B)	(C)	(D)
TEXT	2.0	3.0	20.3	1.0
VGA (60Hz)	3.8	1.9	25.4	0.6
VGA (72Hz)	1.3	4.1	20.3	0.8
VGA (75Hz)	2.0	3.8	20.3	0.5
VGA (85Hz)	1.6	2.2	17.8	1.6
SVGA (56Hz)	2.0	3.6	22.2	0.7
SVGA (60Hz)	3.2	2.2	20.0	1.0
SVGA (72Hz)	2.4	1.3	16.0	1.1
SVGA (75Hz)	1.6	3.2	16.2	0.3
SVGA (85Hz)	1.1	2.7	14.2	0.6
Mac 16" mode	1.1	3.9	14.5	0.6
XGA (60Hz)	2.1	2.5	15.8	0.4
XGA (70Hz)	1.8	1.9	13.7	0.3
XGA (75Hz)	1.2	2.2	13.0	0.2
XGA (85Hz)	1.0	2.2	10.8	0.5
1152 x 864 (75Hz)	1.2	2.4	10.7	0.6
1280 x 960 (60Hz)	1.0	2.9	11.9	0.9
SXGA (60Hz)	1.0	2.3	11.9	0.4
SXGA (75Hz)	1.1	1.8	9.5	0.1
SXGA (85Hz)	1.0	1.4	8.1	0.4
UXGA (60Hz)	1.2	1.9	9.9	0.4
W-XGA (60Hz)	1.7	2.5	16.0	0.8
SXGA+ (60Hz)	1.2	2.0	11.4	0.7

Computer/ Signal	Vertical signal timing (lines)			
	(a)	(b)	(c)	(d)
TEXT	3	42	400	1
VGA (60Hz)	2	33	480	10
VGA (72Hz)	3	28	480	9
VGA (75Hz)	3	16	480	1
VGA (85Hz)	3	25	480	1
SVGA (56Hz)	2	22	600	1
SVGA (60Hz)	4	23	600	1
SVGA (72Hz)	6	23	600	37
SVGA (75Hz)	3	21	600	1
SVGA (85Hz)	3	27	600	1
Mac 16" mode	3	39	624	1
XGA (60Hz)	6	29	768	3
XGA (70Hz)	6	29	768	3
XGA (75Hz)	3	28	768	1
XGA (85Hz)	3	36	768	1
1152 x 864 (75Hz)	3	32	864	1
1280 x 960 (60Hz)	3	36	960	1
SXGA(60Hz)	3	38	1024	1
SXGA (75Hz)	3	38	1024	1
SXGA (85Hz)	3	44	1024	1
UXGA (60Hz)	3	46	1200	1
W-XGA (60Hz)	3	23	768	1
SXGA+ (60Hz)	3	33	1050	1

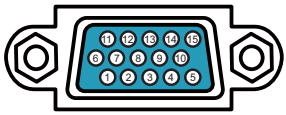
Connection to the ports



ⒶRGB IN1, ⒷRGB IN2, ⒸRGB OUT

D-sub 15pin mini shrink jack

- Video signal: RGB separate, Analog, 0.7Vp-p, 75Ω terminated (positive)
- H/V. sync. Signal: TTL level (positive/negative)
- Composite sync. Signal: TTL level

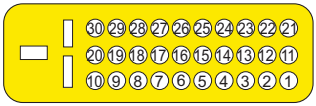


At RGB signal

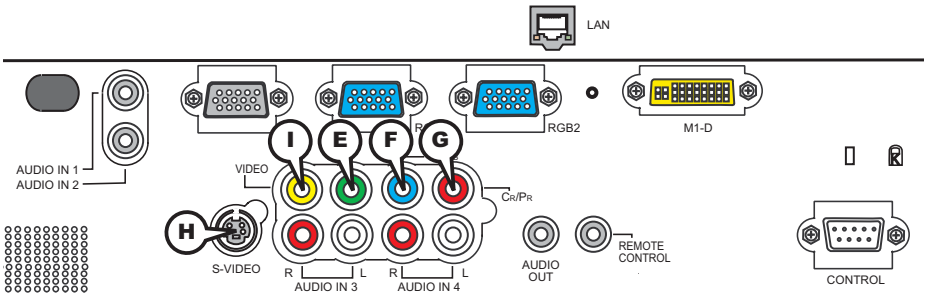
Pin	Signal	Pin	Signal
1	Video Red	9	(No connection)
2	Video Green	10	Ground
3	Video Blue	11	(No connection)
4	(No connection)	12	Ⓐ: SDA (DDC data), Ⓑ/Ⓒ : (No connection)
5	Ground	13	H. sync / Composite sync.
6	Ground Red	14	V. sync.
7	Ground Green	15	Ⓐ: SCL (DDC clock), Ⓑ/Ⓒ : (No connection)
8	Ground Blue		

ⒹM1-D

- Type: T.M.D.S
- Amplitude differential: DC 150-1200mV/AC 1.56 Vp-p
- Amplitude: TTL level (positive/negative)



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	T.M.D.S. Data2 +	11	T.M.D.S. Data1 +	21	T.M.D.S. Data0 +
2	T.M.D.S. Data2 -	12	T.M.D.S. Data1 -	22	T.M.D.S. Data0 -
3	T.M.D.S. Data2 Return	13	T.M.D.S. Data1 Return	23	T.M.D.S. Data0 Return
4	T.M.D.S. Clock Return	14	T.M.D.S. Clock +	24	USB +5V DC Input
5	(No connection)	15	T.M.D.S. Clock -	25	DDC & USB Return
6	V.Sync.	16	USB Data +	26	DDC Data (SDA)
7	(No connection)	17	USB Data -	27	DDC Clock (SCL)
8	Hot Plug Detect (+5V DC Output)	18	(No connection)	28	DDC +5V DC Input
9	(No connection)	19	(No connection)	29	(No connection)
10	(No connection)	20	(No connection)	30	(No connection)



COMPONENT VIDEO ⓔY, ⓕCB/PB, ⓖCR/PR

RCA jack x3

• System: 525i(480i), 525p(480p), 625i(576i), 750p(720p), 1125i(1080i)

Port	Signal
Y	Component video Y, 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator with composite
CB/PB	Component video CB/PB, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator
CR/PR	Component video CR/PR, 0.7±0.1Vp-p, 75Ω terminator

ⓗS-VIDEO

Mini DIN 4pin jack

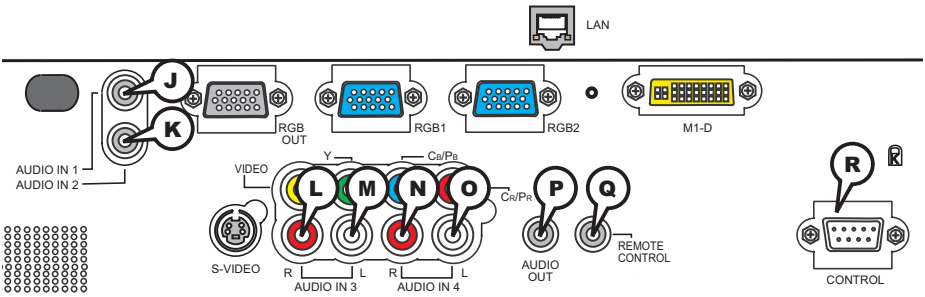
Pin	Signal
1	Color signal 0.286Vp-p (NTSC, burst), 75Ω terminator Color signal 0.300Vp-p (PAL/SECAM, burst) 75Ω terminator
2	Brightness signal, 1.0Vp-p, 75Ω terminator
3	Ground
4	Ground

ⓘVIDEO

RCA jack

• System: NTSC, PAL, SECAM, PAL-M, PAL-N, NTSC4.43

• 1.0±0.1Vp-p, 75Ω terminator



ⓙAUDIO IN 1, ⓚAUDIO IN 2

Ø3.5 stereo mini jack

• 500 mVrms 47kΩ terminator

AUDIO IN 3 ⓛR, ⓜL, AUDIO IN 4 ⓝR, ⓞL

RCA jack x2

• 500 mVrms 47kΩ terminator

ⓟAUDIO OUT

Ø3.5 stereo mini jack

• 500 mVrms 1kΩ output impedance

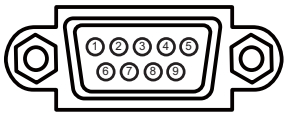
ⓠREMOTE CONTROL

Ø3.5 stereo mini jack

• To be connected with the remote control that came with the projector.

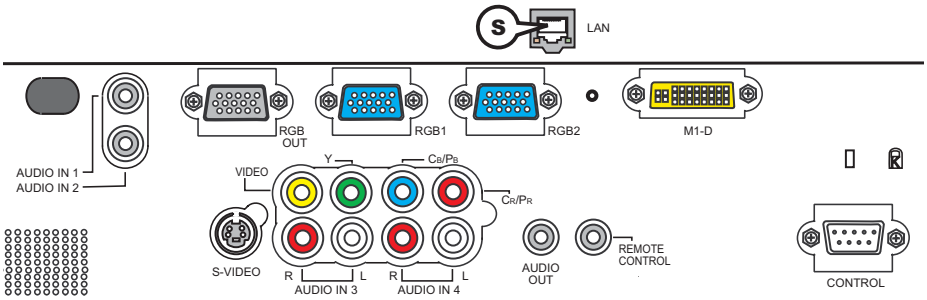
ⓇCONTROL

D-sub 9pin plug



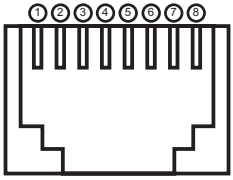
• About the details of RS-232C communication, please refer to the following page.

Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	(No connection)	4	(No connection)	7	RTS
2	RD	5	Ground	8	CTS
3	TD	6	(No connection)	9	(No connection)



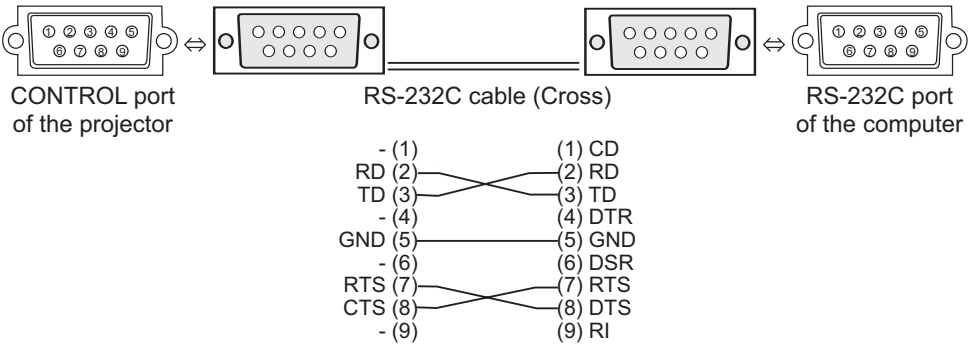
ⓈLAN

RJ-45 jack



Pin	Signal	Pin	Signal	Pin	Signal
1	TX+	4	-	7	-
2	TX-	5	-	8	-
3	RX+	6	RX-		

RS-232C Communication



Connecting the cable

1. Turn off the projector and the computer.
2. Connect the CONTROL port of the projector with a RS-232C port of the computer by a RS-232C cable (cross). Use the cable that fulfills the specification shown in the previous page.
3. Turn the computer on, and after the computer has started up turn the projector on.

Communications setting

19200bps, 8N1

1. Protocol

Consist of header (7 bytes) + command data (6 bytes).

2. Header

BE + EF + 03 + 06 + 00 + CRC_low + CRC_high
CRC_low : Lower byte of CRC flag for command data
CRC_high : Upper byte of CRC flag for command data

3. Command data

Command data chart

byte_0	byte_1	byte_2	byte_3	byte_4	byte_5
Action		Type		Setting code	
low	high	low	high	low	high

Action (byte_0 - 1)

Action	Classification	Content
1	SET	Change setting to desired value.
2	GET	Read projector internal setup value.
4	INCREMENT	Increment setup value by 1.
5	DECREMENT	Decrement setup value by 1.
6	EXECUTE	Run a command.

Requesting projector status (Get command)

(1) Send the request code Header + Command data ('02H'+'00H'+ type (2 bytes)+ '00H' +'00H') from the computer to the projector.
(2) The projector returns the response code '1DH'+ data (2 bytes) to the computer.

Changing the projector settings (Set command)

(1) Send the setting code Header + Command data ('01H'+'00H'+ type (2 bytes) + setting code (2 bytes)) from the computer to the projector.
(2) The projector changes the setting based on the above setting code.
(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Using the projector default settings (Reset Command)

(1) The computer sends the default setting code Header + Command data ('06H'+ '00H' + type (2 bytes) +'00H'+'00H') to the projector.
(2) The projector changes the specified setting to the default value.
(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Increasing the projector setting value (Increment command)

(1) The computer sends the increment code Header + Command data ('04H'+ '00H'+ type (2 bytes) +'00H'+'00H') to the projector.
(2) The projector in creases the setting value on the above setting code.
(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

Decreasing the projector setting value (Decrement command)

(1) The computer sends the decrement code Header + Command data ('05H'+ '00H'+ type (2 bytes) +'00H' + '00H') to the projector.
(2) The projector decreases the setting value on the above setting code.
(3) The projector returns the response code '06H' to the computer.

When the projector cannot understand the received command

When the projector cannot understand the received command, the error code '15H' is sent back to the computer.
Sometimes the projector cannot properly receive the command. In such a case, the command is not executed and the error code '15H' is sent back to the computer. If this error code is returned, send the same command again.

When the projector cannot execute the received command.

When the projector cannot execute the received command, the error code '1CH' + 'xxxxH' is sent back to the computer. When the data length is greater than indicated by the data length code, the projector ignore the excess data code.
Conversely when the data length is shorter than indicated by the data length code, an error code will be returned to the computer.

NOTE • Operation cannot be guaranteed when the projector receives an undefined command or data.
• Provide an interval of at least 40ms between the response code and any other code.
• The projector outputs test data when the power supply is switched ON, and when the lamp is lit. Ignore this data.
• Commands are not accepted during warm-up.

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
Power	Set	Turn off	BE EF	03	06 00	2A D3	01 00	00 60	00 00
		Turn on	BE EF	03	06 00	BA D2	01 00	00 60	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	19 D3	02 00	00 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Off] 01 00 [On] 02 00 [Cool down]						
Input Source	Set	RGB1	BE EF	03	06 00	FE D2	01 00	00 20	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	3E D0	01 00	00 20	04 00
		M1-D	BE EF	03	06 00	0E D2	01 00	00 20	03 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	6E D3	01 00	00 20	01 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	9E D3	01 00	00 20	02 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	AE D1	01 00	00 20	05 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD D2	02 00	00 20	00 00
Error Status	Get		BE EF	03	06 00	D9 D8	02 00	20 60	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cover error] 02 00 [Fan error] 03 00 [Lamp error] 04 00 [Temp error] 05 00 [Air flow error] 06 00 [Lamp time error] 07 00 [Cool error] 08 00 [Filter error]						
BRIGHTNESS	Get		BE EF	03	06 00	89 D2	02 00	03 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF D2	04 00	03 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E D3	05 00	03 20	00 00
BRIGHTNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 D3	06 00	00 70	00 00
CONTRAST	Get		BE EF	03	06 00	FD D3	02 00	04 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B D3	04 00	04 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A D2	05 00	04 20	00 00
CONTRAST Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A4 D2	06 00	01 70	00 00
PICTURE MODE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	23 F6	01 00	BA 30	00 00
		CINEMA	BE EF	03	06 00	B3 F7	01 00	BA 30	01 00
		DYNAMIC	BE EF	03	06 00	E3 F4	01 00	BA 30	04 00
		BOARD(BLACK)	BE EF	03	06 00	E3 EF	01 00	BA 30	20 00
		BOARD(GREEN)	BE EF	03	06 00	73 EE	01 00	BA 30	21 00
		WHITEBOARD	BE EF	03	06 00	83 EE	01 00	BA 30	22 00
	Get		BE EF	03	06 00	10 F6	02 00	BA 30	00 00
			[Example return] 00 00 [Normal] 01 00 [Cinema] 04 00 [Dynamic] 10 00 [Custom] 20 00 [BOARD(BLACK)] 21 00 [BOARD(GREEN)] 22 00 [WHITEBOARD]						
GAMMA	Set	#1 DEFAULT	BE EF	03	06 00	07 E9	01 00	A1 30	20 00
		#1 CUSTOM	BE EF	03	06 00	07 FD	01 00	A1 30	10 00
		#2 DEFAULT	BE EF	03	06 00	97 E8	01 00	A1 30	21 00
		#2 CUSTOM	BE EF	03	06 00	97 FC	01 00	A1 30	11 00
		#3 DEFAULT	BE EF	03	06 00	67 E8	01 00	A1 30	22 00
		#3 CUSTOM	BE EF	03	06 00	67 FC	01 00	A1 30	12 00
		#4 DEFAULT	BE EF	03	06 00	F7 E9	01 00	A1 30	23 00
		#4 CUSTOM	BE EF	03	06 00	F7 FD	01 00	A1 30	13 00
		#5 DEFAULT	BE EF	03	06 00	C7 EB	01 00	A1 30	24 00
		#5 CUSTOM	BE EF	03	06 00	C7 FF	01 00	A1 30	14 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 F0	02 00	A1 30	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
User Gamma Pattern	Set	Off	BE EF	03	06 00	FB FA	01 00	80 30	00 00
		9 step gray scale	BE EF	03	06 00	6B FB	01 00	80 30	01 00
		15 steps gray scale	BE EF	03	06 00	9B FB	01 00	80 30	02 00
		Ramp	BE EF	03	06 00	0B FA	01 00	80 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 FA	02 00	80 30	00 00
User Gamma Point 1	Get		BE EF	03	06 00	08 FE	02 00	90 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E FE	04 00	90 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF FF	05 00	90 30	00 00
User Gamma Point 2	Get		BE EF	03	06 00	F4 FF	02 00	91 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	92 FF	04 00	91 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	43 FE	05 00	91 30	00 00
User Gamma Point 3	Get		BE EF	03	06 00	B0 FF	02 00	92 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D6 FF	04 00	92 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	07 FE	05 00	92 30	00 00
User Gamma Point 4	Get		BE EF	03	06 00	4C FE	02 00	93 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2A FE	04 00	93 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FB FF	05 00	93 30	00 00
User Gamma Point 5	Get		BE EF	03	06 00	38 FF	02 00	94 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5E FF	04 00	94 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8F FE	05 00	94 30	00 00
User Gamma Point 6	Get		BE EF	03	06 00	C4 FE	02 00	95 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A2 FE	04 00	95 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	73 FF	05 00	95 30	00 00
User Gamma Point 7	Get		BE EF	03	06 00	80 FE	02 00	96 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	E6 FE	04 00	96 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	37 FF	05 00	96 30	00 00
User Gamma Point 8	Get		BE EF	03	06 00	7C FF	02 00	97 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A FF	04 00	97 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB FE	05 00	97 30	00 00
COLOR TEMP	Set	LOW	BE EF	03	06 00	6B F4	01 00	B0 30	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	9B F4	01 00	B0 30	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	0B F5	01 00	B0 30	03 00
		Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	3B F2	01 00	B0 30	08 00
		Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	AB F3	01 00	B0 30	09 00
		CUSTOM-LOW	BE EF	03	06 00	AB F9	01 00	B0 30	11 00
		CUSTOM-MID	BE EF	03	06 00	5B F9	01 00	B0 30	12 00
		CUSTOM-HIGH	BE EF	03	06 00	CB F8	01 00	B0 30	13 00
		CUSTOM-Hi-BRIGHT-1	BE EF	03	06 00	FB FF	01 00	B0 30	18 00
		CUSTOM-Hi-BRIGHT-2	BE EF	03	06 00	6B FE	01 00	B0 30	19 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 F5	02 00	B0 30	00 00
COLOR TEMP GAIN R	Get		BE EF	03	06 00	34 F4	02 00	B1 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	52 F4	04 00	B1 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	83 F5	05 00	B1 30	00 00
COLOR TEMP GAIN G	Get		BE EF	03	06 00	70 F4	02 00	B2 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	16 F4	04 00	B2 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C7 F5	05 00	B2 30	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
COLOR TEMP GAIN B	Get		BE EF	03	06 00	8C F5	02 00	B3 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EA F5	04 00	B3 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3B F4	05 00	B3 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET R	Get		BE EF	03	06 00	04 F5	02 00	B5 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 F5	04 00	B5 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 F4	05 00	B5 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET G	Get		BE EF	03	06 00	40 F5	02 00	B6 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 F5	04 00	B6 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 F4	05 00	B6 30	00 00
COLOR TEMP OFFSET B	Get		BE EF	03	06 00	BC F4	02 00	B7 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DA F4	04 00	B7 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0B F5	05 00	B7 30	00 00
COLOR	Get		BE EF	03	06 00	B5 72	02 00	02 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 72	04 00	02 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 73	05 00	02 22	00 00
COLOR Reset	Execute		BE EF	03	06 00	80 D0	06 00	0A 70	00 00
TINT	Get		BE EF	03	06 00	49 73	02 00	03 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 73	04 00	03 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 72	05 00	03 22	00 00
TINT Reset	Execute		BE EF	03	06 00	7C D1	06 00	0B 70	00 00
SHARPNESS	Get		BE EF	03	06 00	F1 72	02 00	01 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 72	04 00	01 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 73	05 00	01 22	00 00
SHARPNESS Reset	Execute		BE EF	03	06 00	C4 D0	06 00	09 70	00 00
MY MEMORY Load	Set	1	BE EF	03	06 00	0E D7	01 00	14 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	9E D6	01 00	14 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	6E D6	01 00	14 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	FE D7	01 00	14 20	03 00
MY MEMORY Save	Set	1	BE EF	03	06 00	F2 D6	01 00	15 20	00 00
		2	BE EF	03	06 00	62 D7	01 00	15 20	01 00
		3	BE EF	03	06 00	92 D7	01 00	15 20	02 00
		4	BE EF	03	06 00	02 D6	01 00	15 20	03 00
PROGRESSIVE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	4A 72	01 00	07 22	00 00
		TV	BE EF	03	06 00	DA 73	01 00	07 22	01 00
		FILM	BE EF	03	06 00	2A 73	01 00	07 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 72	02 00	07 22	00 00
3D-YCS	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	0A 22	00 00
		MOVIE	BE EF	03	06 00	76 71	01 00	0A 22	01 00
		STILL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	0A 22	02 00
	Get		BE EF	03	06 00	D5 70	02 00	0A 22	00 00
VIDEO NR	Set	LOW	BE EF	03	06 00	26 72	01 00	06 22	01 00
		MID	BE EF	03	06 00	D6 72	01 00	06 22	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	46 73	01 00	06 22	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 73	02 00	06 22	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
ASPECT	Set	4:3	BE EF	03	06 00	9E D0	01 00	08 20	00 00
		16:9	BE EF	03	06 00	0E D1	01 00	08 20	01 00
		14:9	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	08 20	09 00
		SMALL	BE EF	03	06 00	FE D1	01 00	08 20	02 00
		NORMAL	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	08 20	10 00
	Get		BE EF	03	06 00	AD D0	02 00	08 20	00 00
OVER SCAN	Get		BE EF	03	06 00	91 70	02 00	09 22	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	F7 70	04 00	09 22	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	26 71	05 00	09 22	00 00
OVER SCAN Reset	Execute		BE EF	03	06 00	EC D9	06 00	27 70	00 00
V POSITION	Get		BE EF	03	06 00	0D 83	02 00	00 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B 83	04 00	00 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA 82	05 00	00 21	00 00
V POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	E0 D2	06 00	02 70	00 00
H POSITION	Get		BE EF	03	06 00	F1 82	02 00	01 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 82	04 00	01 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 83	05 00	01 21	00 00
H POSITION Reset	Execute		BE EF	03	06 00	1C D3	06 00	03 70	00 00
H PHASE	Get		BE EF	03	06 00	49 83	02 00	03 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F 83	04 00	03 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE 82	05 00	03 21	00 00
H SIZE	Get		BE EF	03	06 00	B5 82	02 00	02 21	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 82	04 00	02 21	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 83	05 00	02 21	00 00
H SIZE Reset	Execute		BE EF	03	06 00	68 D2	06 00	04 70	00 00
AUTO ADJUST	Execute		BE EF	03	06 00	91 D0	06 00	0A 20	00 00
COLOR SPACE	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	0E 72	01 00	04 22	00 00
		RGB	BE EF	03	06 00	9E 73	01 00	04 22	01 00
		SMPTE240	BE EF	03	06 00	6E 73	01 00	04 22	02 00
		REC709	BE EF	03	06 00	FE 72	01 00	04 22	03 00
		REC601	BE EF	03	06 00	CE 70	01 00	04 22	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	3D 72	02 00	04 22	00 00
COMPONENT	Set	COMPONENT	BE EF	03	06 00	4A D7	01 00	17 20	00 00
		SCART RGB	BE EF	03	06 00	DA D6	01 00	17 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	79 D7	02 00	17 20	00 00
C-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	A2 70	01 00	11 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	C2 74	01 00	11 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	52 75	01 00	11 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	52 70	01 00	11 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	62 77	01 00	11 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	C2 71	01 00	11 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	32 74	01 00	11 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 76	02 00	11 22	00 00
S-VIDEO FORMAT	Set	AUTO	BE EF	03	06 00	E6 70	01 00	12 22	0A 00
		NTSC	BE EF	03	06 00	86 74	01 00	12 22	04 00
		PAL	BE EF	03	06 00	16 75	01 00	12 22	05 00
		SECAM	BE EF	03	06 00	16 70	01 00	12 22	09 00
		NTSC4.43	BE EF	03	06 00	26 77	01 00	12 22	02 00
		M-PAL	BE EF	03	06 00	86 71	01 00	12 22	08 00
		N-PAL	BE EF	03	06 00	76 74	01 00	12 22	07 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 76	02 00	12 22	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
M1-D	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3E D9	01 00	20 20	00 00
		ENHANCED	BE EF	03	06 00	AE D8	01 00	20 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D9	02 00	20 20	00 00
RGB 1	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	5E D7	01 00	10 20	02 00
		SYNC ON G ON	BE EF	03	06 00	CE D6	01 00	10 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	0D D6	02 00	10 20	00 00
RGB 2	Set	SYNC ON G OFF	BE EF	03	06 00	A2 D6	01 00	11 20	02 00
		SYNC ON G ON	BE EF	03	06 00	32 D7	01 00	11 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F1 D7	02 00	11 20	00 00
FRAME LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CB D6	01 00	14 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	5B D7	01 00	14 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	F8 D6	02 00	14 30	00 00
KEYSTONE V	Get		BE EF	03	06 00	B9 D3	02 00	07 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	DF D3	04 00	07 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	0E D2	05 00	07 20	00 00
KEYSTONE V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	08 D0	06 00	0C 70	00 00
KEYSTONE H	Get		BE EF	03	06 00	E9 D0	02 00	0B 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	8F D0	04 00	0B 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	5E D1	05 00	0B 20	00 00
KEYSTONE H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 D8	06 00	20 70	00 00
ACTIVE IRIS	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	0B 22	01 00	04 33	00 00
		THEATER	BE EF	03	06 00	CB SF	01 00	04 33	10 00
		PRESENTATION	BE EF	03	06 00	5B 2E	01 00	04 33	11 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 22	02 00	04 33	00 00
WHISPER	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	3B 23	01 00	00 33	00 00
		WHISPER	BE EF	03	06 00	AB 22	01 00	00 33	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 23	02 00	00 33	00 00
MIRROR	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	C7 D2	01 00	01 30	00 00
		H:INVERT	BE EF	03	06 00	57 D3	01 00	01 30	01 00
		V:INVERT	BE EF	03	06 00	A7 D3	01 00	01 30	02 00
		H&V:INVERT	BE EF	03	06 00	37 D2	01 00	01 30	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	F4 D2	02 00	01 30	00 00
VOLUME-RGB1	Get		BE EF	03	06 00	CD CC	02 00	60 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	AB CC	04 00	60 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	7A CD	05 00	60 20	00 00
VOLUME-RGB2	Get		BE EF	03	06 00	FD CD	02 00	64 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	9B CD	04 00	64 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	4A CC	05 00	64 20	00 00
VOLUME-M1-D	Get		BE EF	03	06 00	89 CC	02 00	63 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	EF CC	04 00	63 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	3E CD	05 00	63 20	00 00
VOLUME-Video	Get		BE EF	03	06 00	31 CD	02 00	61 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	57 CD	04 00	61 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	86 CC	05 00	61 20	00 00
VOLUME-S-Video	Get		BE EF	03	06 00	75 CD	02 00	62 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	13 CD	04 00	62 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	C2 CC	05 00	62 20	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
VOLUME-Component	Get		BE EF	03	06 00	01 CC	02 00	65 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	67 CC	04 00	65 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B6 CD	05 00	65 20	00 00
TREBLE-RGB1	Get		BE EF	03	06 00	0D C8	02 00	70 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B C8	04 00	70 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA C9	05 00	70 20	00 00
TREBLE-RGB2	Get		BE EF	03	06 00	3D C9	02 00	74 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5B C9	04 00	74 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8A C8	05 00	74 20	00 00
TREBLE-M1-D	Get		BE EF	03	06 00	49 C8	02 00	73 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F C8	04 00	73 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE C9	05 00	73 20	00 00
TREBLE-Video	Get		BE EF	03	06 00	F1 C9	02 00	71 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 C9	04 00	71 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 C8	05 00	71 20	00 00
TREBLE-S-Video	Get		BE EF	03	06 00	B5 C9	02 00	72 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 C9	04 00	72 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 C8	05 00	72 20	00 00
TREBLE-Component	Get		BE EF	03	06 00	C1 C8	02 00	75 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A7 C8	04 00	75 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	76 C9	05 00	75 20	00 00
BASS-RGB1	Get		BE EF	03	06 00	0D FB	02 00	80 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6B FB	04 00	80 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BA FA	05 00	80 20	00 00
BASS-RGB2	Get		BE EF	03	06 00	3D FA	02 00	84 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	5B FA	04 00	84 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	8A FB	05 00	84 20	00 00
BASS-M1-D	Get		BE EF	03	06 00	49 FB	02 00	83 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	2F FB	04 00	83 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	FE FA	05 00	83 20	00 00
BASS-Video	Get		BE EF	03	06 00	F1 FA	02 00	81 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	97 FA	04 00	81 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	46 FB	05 00	81 20	00 00
BASS-S-Video	Get		BE EF	03	06 00	B5 FA	02 00	82 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	D3 FA	04 00	82 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	02 FB	05 00	82 20	00 00
BASS-Component	Get		BE EF	03	06 00	C1 FB	02 00	85 20	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	A7 FB	04 00	85 20	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	76 FA	05 00	85 20	00 00
SRS WOW RGB1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE FF	01 00	90 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	9E FE	01 00	90 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	0E FF	01 00	90 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD FF	02 00	90 20	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
SRS WOW RGB2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CE FE	01 00	94 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	AE FF	01 00	94 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	3E FF	01 00	94 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD FE	02 00	94 20	00 00
SRS WOW M1-D	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BA FF	01 00	93 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	DA FE	01 00	93 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	4A FF	01 00	93 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 FF	02 00	93 20	00 00
SRS WOW Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 FE	01 00	91 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	62 FF	01 00	91 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	F2 FE	01 00	91 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 FE	02 00	91 20	00 00
SRS WOW S-Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 FE	01 00	92 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	26 FF	01 00	92 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	B6 FE	01 00	92 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 FE	02 00	92 20	00 00
SRS WOW Component	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	32 FF	01 00	95 20	00 00
		MID	BE EF	03	06 00	52 FE	01 00	95 20	02 00
		HIGH	BE EF	03	06 00	C2 FF	01 00	95 20	03 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 FF	02 00	95 20	00 00
MUTE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 D3	01 00	02 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	D6 D2	01 00	02 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 D3	02 00	02 20	00 00
SPEAKER	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	6E D5	01 00	1C 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	FE D4	01 00	1C 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	5D D5	02 00	1C 20	00 00
AUDIO - RGB1	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FE DD	01 00	30 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	6E DC	01 00	30 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	9E DC	01 00	30 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	0E DD	01 00	30 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	3E DF	01 00	30 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	CD DD	02 00	30 20	00 00
AUDIO - RGB2	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	CE DC	01 00	34 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	5E DD	01 00	34 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	AE DD	01 00	34 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	3E DC	01 00	34 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	0E DE	01 00	34 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	FD DC	02 00	34 20	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
AUDIO - M1-D	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	BA DD	01 00	33 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	2A DC	01 00	33 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	DA DC	01 00	33 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	4A DD	01 00	33 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	7A DF	01 00	33 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	89 DD	02 00	33 20	00 00
AUDIO - Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	02 DC	01 00	31 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	92 DD	01 00	31 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	62 DD	01 00	31 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	F2 DC	01 00	31 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	C2 DE	01 00	31 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	31 DC	02 00	31 20	00 00
AUDIO - S-Video	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	46 DC	01 00	32 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	D6 DD	01 00	32 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	26 DD	01 00	32 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	B6 DC	01 00	32 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	86 DE	01 00	32 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	75 DC	02 00	32 20	00 00
AUDIO - Component	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	32 DD	01 00	35 20	00 00
		Audio1	BE EF	03	06 00	A2 DC	01 00	35 20	01 00
		Audio2	BE EF	03	06 00	52 DC	01 00	35 20	02 00
		Audio3	BE EF	03	06 00	C2 DD	01 00	35 20	03 00
		Audio4	BE EF	03	06 00	F2 DF	01 00	35 20	04 00
	Get		BE EF	03	06 00	01 DD	02 00	35 20	00 00
IR REMOTE Front	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 32	01 00	00 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 33	01 00	00 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 32	02 00	00 26	00 00
IR REMOTE Rear	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 33	01 00	01 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 32	01 00	01 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 33	02 00	01 26	00 00
IR REMOTE Top	Set	Off	BE EF	03	06 00	47 33	01 00	02 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	D7 32	01 00	02 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	74 33	02 00	02 26	00 00
IR REMOTE FREQ. NORMAL	Set	Off	BE EF	03	06 00	FF 3D	01 00	30 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	6F 3C	01 00	30 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	CC 3D	02 00	30 26	00 00
IR REMOTE FREQ. HIGH	Set	Off	BE EF	03	06 00	03 3C	01 00	31 26	00 00
		On	BE EF	03	06 00	93 3D	01 00	31 26	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	30 3C	02 00	31 26	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
LANGUAGE	Set	ENGLISH	BE EF	03	06 00	F7 D3	01 00	05 30	00 00
		FRANÇAIS	BE EF	03	06 00	67 D2	01 00	05 30	01 00
		DEUTSCH	BE EF	03	06 00	97 D2	01 00	05 30	02 00
		ESPAÑOL	BE EF	03	06 00	07 D3	01 00	05 30	03 00
		ITALIANO	BE EF	03	06 00	37 D1	01 00	05 30	04 00
		NORSK	BE EF	03	06 00	A7 D0	01 00	05 30	05 00
		NEDERLANDS	BE EF	03	06 00	57 D0	01 00	05 30	06 00
		PORTUGUÊS	BE EF	03	06 00	C7 D1	01 00	05 30	07 00
		日本語	BE EF	03	06 00	37 D4	01 00	05 30	08 00
		简体中文	BE EF	03	06 00	A7 D5	01 00	05 30	09 00
		繁體中文	BE EF	03	06 00	37 DE	01 00	05 30	10 00
		한글	BE EF	03	06 00	57 D5	01 00	05 30	0A 00
		SVENSKA	BE EF	03	06 00	C7 D4	01 00	05 30	0B 00
		РУССКИЙ	BE EF	03	06 00	F7 D6	01 00	05 30	0C 00
		SUOMI	BE EF	03	06 00	67 D7	01 00	05 30	0D 00
		POLSKI	BE EF	03	06 00	97 D7	01 00	05 30	0E 00
		TÜRKÇE	BE EF	03	06 00	07 D6	01 00	05 30	0F 00
	Get		BE EF	03	06 00	C4 D3	02 00	05 30	00 00
MENU POSITION H	Get		BE EF	03	06 00	04 D7	02 00	15 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	62 D7	04 00	15 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	B3 D6	05 00	15 30	00 00
MENU POSITION H Reset	Execute		BE EF	03	06 00	DC C6	06 00	43 70	00 00
MENU POSITION V	Get		BE EF	03	06 00	40 D7	02 00	16 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	26 D7	04 00	16 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	F7 D6	05 00	16 30	00 00
MENU POSITION V Reset	Execute		BE EF	03	06 00	A8 C7	06 00	44 70	00 00
BLANK	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	FB CA	01 00	00 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	FB E2	01 00	00 30	40 00
		BLUE	BE EF	03	06 00	CB D3	01 00	00 30	03 00
		WHITE	BE EF	03	06 00	6B D0	01 00	00 30	05 00
		BLACK	BE EF	03	06 00	9B D0	01 00	00 30	06 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 D3	02 00	00 30	00 00
BLANK On/Off	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	FB D8	01 00	20 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	6B D9	01 00	20 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	C8 D8	02 00	20 30	00 00
START UP	Set	My Screen	BE EF	03	06 00	CB CB	01 00	04 30	20 00
		ORIGINAL	BE EF	03	06 00	0B D2	01 00	04 30	00 00
		TURN OFF	BE EF	03	06 00	9B D3	01 00	04 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	38 D2	02 00	04 30	00 00
My Screen LOCK	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B EF	01 00	C0 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB EE	01 00	C0 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 EF	02 00	C0 30	00 00
MESSAGE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	8F D6	01 00	17 30	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	1F D7	01 00	17 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	BC D6	02 00	17 30	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
AUTO SEARCH	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	B6 D6	01 00	16 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	26 D7	01 00	16 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	85 D6	02 00	16 20	00 00
AUTO OFF	Get		BE EF	03	06 00	08 86	02 00	10 31	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	6E 86	04 00	10 31	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	BF 87	05 00	10 31	00 00
AUTO ON	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	3B 89	01 00	20 31	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	AB 88	01 00	20 31	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	08 89	02 00	20 31	00 00
LAMP TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 FF	02 00	90 10	00 00
LAMP TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	58 DC	06 00	30 70	00 00
FILTER TIME	Get		BE EF	03	06 00	C2 F0	02 00	A0 10	00 00
FILER TIME Reset	Execute		BE EF	03	06 00	98 C6	06 00	40 70	00 00
AUTO KEYSTONE EXECUTE	Execute		BE EF	03	06 00	E5 D1	06 00	0D 20	00 00
AUTO KEYSTONE	Set	TURN OFF	BE EF	03	06 00	EA D1	01 00	0F 20	00 00
		TURN ON	BE EF	03	06 00	7A D0	01 00	0F 20	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	D9 D1	02 00	0F 20	00 00
MY BUTTON-1	Set	RGB1	BE EF	03	06 00	3A 33	01 00	00 36	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	FA 31	01 00	00 36	04 00
		M1-D	BE EF	03	06 00	CA 33	01 00	00 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	6A 30	01 00	00 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	5A 32	01 00	00 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	AA 32	01 00	00 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	FA 3E	01 00	00 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	6A 3F	01 00	00 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	9A 3F	01 00	00 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	0A 3E	01 00	00 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	3A 3C	01 00	00 36	14 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	AA 3D	01 00	00 36	15 00
		e-SHOT	BE EF	03	06 00	5A 3D	01 00	00 36	16 00
		VOLUME +	BE EF	03	06 00	CA 3C	01 00	00 36	17 00
		VOLUME -	BE EF	03	06 00	3A 39	01 00	00 36	18 00
	Get		BE EF	03	06 00	09 33	02 00	00 36	00 00

Names	Operation Type		Header			CRC	Command Data		
							Action	Type	Setting Code
MY BUTTON-2	Set	RGB1	BE EF	03	06 00	C6 32	01 00	01 36	00 00
		RGB2	BE EF	03	06 00	06 30	01 00	01 36	04 00
		M1-D	BE EF	03	06 00	36 32	01 00	01 36	03 00
		COMPONENT	BE EF	03	06 00	96 31	01 00	01 36	05 00
		S-VIDEO	BE EF	03	06 00	A6 33	01 00	01 36	02 00
		VIDEO	BE EF	03	06 00	56 33	01 00	01 36	01 00
		INFORMATION	BE EF	03	06 00	06 3F	01 00	01 36	10 00
		AUTO KEYSTONE EXECUTE	BE EF	03	06 00	96 3E	01 00	01 36	11 00
		MY MEMORY	BE EF	03	06 00	66 3E	01 00	01 36	12 00
		PICTURE MODE	BE EF	03	06 00	F6 3F	01 00	01 36	13 00
		FILTER RESET	BE EF	03	06 00	C6 3D	01 00	01 36	14 00
		ACTIVE IRIS	BE EF	03	06 00	56 3C	01 00	01 36	15 00
		e-SHOT	BE EF	03	06 00	A6 3C	01 00	01 36	16 00
		VOLUME +	BE EF	03	06 00	36 3D	01 00	01 36	17 00
		VOLUME -	BE EF	03	06 00	C6 38	01 00	01 36	18 00
	Get		BE EF	03	06 00	F5 32	02 00	01 36	00 00
MAGNIFY	Get		BE EF	03	06 00	7C D2	02 00	07 30	00 00
	Increment		BE EF	03	06 00	1A D2	04 00	07 30	00 00
	Decrement		BE EF	03	06 00	CB D3	05 00	07 30	00 00
FREEZE	Set	NORMAL	BE EF	03	06 00	83 D2	01 00	02 30	00 00
		FREEZE	BE EF	03	06 00	13 D3	01 00	02 30	01 00
	Get		BE EF	03	06 00	B0 D2	02 00	02 30	00 00

HITACHI

Inspire the Next

Hitachi, Ltd. Japan
292 Yoshida-cho
Totsuka-ku, Yokohama-city
Kanagawa 244-0817

HITACHI EUROPE LTD.
Consumer Affairs Department
PO Box 3007
Maidenhead
SL6 8ZE
UNITED KINGDOM
Tel: 0870 405 4405
Email: consumer.mail@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE GmbH
Munich Office
Dornacher Strasse 3
D-85622 Feldkirchen bei München
GERMANY
Tel: +49 -89-991 80-0
Fax: +49 - 89 - 991 80 -224
Hotline: +49 - 180 - 551 25 51 (12ct/min.)
Email: HSE-DUS.Service@Hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE SRL
Via T. Gulli n.39
20147 MILAN
ITALY
Tel: 02 487861
Fax: 02 48786381
Servizio Clienti
Tel. 02 38073415
Email: customerservice.italy@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.S
Lyon Office
B.P.45, 4 Allée des Sorbiers 69671 Bron Cedex
FRANCE
Tel: 04 72 14 29 70
Fax: 04 72 14 29 99
Email: france.consommateur@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
364, Kifissias Ave. & 1, Delfon Str.
152 33 Chalandri
Athens
GREECE
Tel: 1-6837200
Fax: 1-6835694
Email: service.hellas@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE S.A.
Gran Via Carlos III
86 Planta 5a Edificios
Trade - Torre Este
08028 Barcelona
SPAIN
Tel: 93 409 2550
Fax: 93 491 3513
Email: atencion.cliente@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE AB
Box 77
S-164 94 KISTA
SWEDEN
Tel: 08 562 711 00
Fax: 08 562 711 11
Email: csgswe@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.
Norwegian Branch Office
Strandveien 18
1366 Lysaker
NORWAY
Tel: 02205 9060
Fax: 02205 9061
Email: csgnor@hitachi-eu.com

HITACHI EUROPE LTD.
BENELUX BRANCHE OFFICE
BERGENSESTEENWEG 421
1600 SINT-PIETERS-LEEUW
BELGIUM
Tel:0032/2 363 99 01
Fax:0032/2 363 99 00
Email:info@hitachi.be

www.hitachidigitalmedia.com